平成26年4月30日発行・発売（偶数月30日発行・発売）
第15巻 第3号 通巻163号
enterbrain
ARCADIA
特集
『ガンスリンガー ストラトス2』
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌
アルカディア 2014年 6月号
No.163 特別定価1,190yen
●書籍化計画も!? 中二的美少女絵巻 弾幕少女
●新章突入! 美少女剣術譚 召還!剣豪学園
●ありそうで無かった 俺たちのコミック ゲーセンあるある
●幸宮チノ先生が描く 劉三姉妹成長ものがたり 恋姫さんしまい
●"闘神"ウメハラの ルーツに迫る! ウメハラコラム
攻略
●第二回公式全国大会注目主君に迫る!
戦国大戦 −1477 破府、六十六州の欠片へ−
●ラスボス解禁! 秘められた実力はいかに!?
GUILTY GEAR Xrd −SIGN−
ガンスト2の旬を体験せよ!!
巻頭特集
●時空を超えた戦いが加速する!
ガンスリンガー ストラトス2
●新MAPを賭けた解放戦争勃発!
新バージョン速報!!
●現環境をランカーたちが紐解く!!
旬のランカー座談会
●ガンスト2の定番MAPとなるか!?
日本橋徹底攻略!
●開発のキーマンに聞く!
ガンスト2の未来
新作
●ついに稼働! 始めるなら今だ!!
パズドラ バトルトーナメント
−ラズール王国とマドロミドラゴン−
●新システム・新キャラクターの最新攻略を掲載!
ウルトラストリートファイターIV
●セガ完全新作MOBA系ゲームに注目!
Wonderland Wars
●判明! 新要素続々追加!!
ボーダーブレイク スクランブル Ver.4.0
●かつて無い変化の波が! 新カードリストも掲載
コード・オブ・ジョーカー リバース Ver.1.2
●新要素&キャラクター紹介!
恋姫†演武
特集
●Ver.2.0稼働直前特集!!
WCCF 12-13 世・界・再・現
●話題の新カードを徹底解析
Ver2.0最新カード情報
●2号連続クラブ構築検証
世界的クラブ構築案内
●最強監督の『WCCF』攻略術
バンビコラム

タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル)

No.163 2014 JUNE

特集1 時空を超えた戦いが加速する!

新作1 ついに稼働! 始めるなら今だ!!

新作2 セガ完全新作MOBA系ゲームに注目!

新作3 新システム・新キャラクターの最新攻略を掲載!

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

ゲーセンの彼女

by 幸宮チノ

発行/株式会社 KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 03-3238-8521(営業)
企画・編集/エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(ナビダイヤル)

時空を超えた戦いが加速する!
ガンスト2の
旬を体験
しよう!!
Gunslinger
ガンスリンガーストラトス
Stratos®
ガンスリンガー ストラトス2
■メーカー　:スクウェア・エニックス／バイキング
■ジャンル　:オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法:ダブルガンデバイス
■発売日　:稼働中(2014年2月20日稼働)
■使用基板:TAITO TypeX3
Text:age、凡
©2012, 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

Topic 1 解放戦争勃発!

本誌発売時点で、丁度折り返し地点となるが、新MAP「表参道（フロンティアS）」と「三宮（第十七極東帝都管理区）」の出現を賭けた、解放戦争が勃発中！ キミはどちらの勢力に属する!?

四方に高所が点在し、中央の開けた表参道交差点が激戦区となりそうな「表参道」と、中央のそごうや神戸国際会館などが連なるビル群を取り合う形になりそうな「三宮」。

表参道（フロンティアS） VS. **三宮（第十七極東帝都管理区）**

Topic 2 ストーリーモード第三話追加!

4月24日のバージョンアップ時に、ストーリーモードの第三話が追加された！ 各キャラクター個別のストーリーに加え、チームメンバーやクリアタイムなどの特定条件を満たした場合にのみ発生する、「サブストーリー」なども追加されているので、いろいろ試してみよう!!

同キャラクターでも、勢力が違えばストーリーも異なってくる。全部見ようとすると、38キャラクターぶんにもなってくるので大変!?

サブストーリーは、本筋とは異なり、各キャラクターの個性が炸裂!? 発生条件となるチームメンバーは、CPU戦でもOKだ。

Topic 3 「マチ★アソビ」にガンスト2出展!

徳島県で開催される「マチ★アソビ」にて、webラジオの公開収録＆試遊台の設置が予定されている!

「阿部敦・植田佳奈のガンストうぇ〜ぶ!!」
5月3日（土）14:00〜15:00
東公園ステージ（新町橋近く）にて公開予定

「諏訪部順一・西田雅一の覚醒チューン!」
5月4日（日）11:00〜12:00
東公園ステージ（新町橋近く）にて公開予定

※詳細は公式HPなどでご確認ください。
※開催時間は当日の進行により前後する可能性があります。

開発者インタビュー

門井 信樹 × 尾畑 心一朗

（株式会社スクウェア・エニックス
『ガンスリンガー ストラトス2』プロデューサー）

（株式会社バイキング
『ガンスリンガー ストラトス2』ディレクター）

稼働二ヵ月、開発者二人が語る「現在」と「未来」

――稼働二カ月が経ちますが、環境の変化についてどう考えられますか？

門井　『ガンスリンガー ストラトス2』（以下『2』）に移行しさまざまな変化が起きています。ゲームシステムの変化によって、プレイヤー層の入れ替えが起こり、そして、その中で「戸惑い」が生まれているなと感じています。例えば「6落ちのチーム構成」を前提としたゲーム性。これまでの「5落ちのチーム構成」だと、どうしても最後に落ちるプレイヤーへ重圧が掛かるので、それを緩和させたくて意図的に落ち数を増やしました。この狙いが十分に伝わっていないと思うんです。プレイヤーが対応できていないというわけではなく、新しいプレイ環境に適応していく際に、その意図を知っているのと知らないのでは、楽しさが変わることがあると思うんです。事前に我々の意図をはっきりと提示しておくべきでした。

――変化を受け入れる準備が必要ということですね。

門井　意図さえ伝われば、その変化を納得して受け入れられると思うんです。今回最初に用意したウェポンパックが低コスト中心となっているのも、この狙いがあってこそですから。

尾畑　『1』の時は「新しい変革」というのがテーマでした。アーケードの対戦ゲームの状況をリセットする、新しいツールを提示したかったのです。筐体、ガンデバイス。チーム対戦というゲーム性はあれど、アーケードゲームのエッセンスとしてはまだまだ新しいものでしたし、これらに慣れるには時間が掛かると思いました。そして『2』でもそういった変化を目指してきましたが、毎月、多いときは二週間に一度はアップデートされてきたゲームを体験してきた皆さんですから、「変化慣れしていることも考慮した変化」を用意する必要がありました。一歩先を狙うチャレンジングな試みですから、自分たちでも予測し切れない変化が起きていると思います。そういった中ですぐに変化に対応できるプレイヤーも居れば、なかなか対応できないプレイヤーも居る。どちらの意見も届いており、尊重しています。これまでのアーケードゲームの常識とは異なる「変化することが当たり前」のゲームですから、プレイヤーが変化を求めることは当然ですし、僕らはそれに応えていくわけですが、「求められている変化」を目指すと、「求められている以上の変化」となることもあれば、「求められていない変化」となってしまうこともある。もちろん、「変化しないでほしいという希望」もあると思う。それを慎重に判断していかなくてはならないんですよね。この両面を常に勉強しながら常に半歩先を進んでいきたいと思います。喜んでいただけている意見や、もっとこうしてほしいという意見をもらったら、それを一カ月二カ月先の変化に対応させるようにしています。単純にその意見に反応しているようでは遅いですから。

――今回追加された新システムの「覚醒」についてお聞かせください。

尾畑　僕たちはゲームを作るとき、常にすぐに答えが生まれないように心掛けています。一つのセオリーが生まれて、その対応策が生まれる。しばらくするとまた新たな対応策が生まれ、それを繰り返していたら、元に戻り、それでも新しい何かを探している。「いつまでも最も勝てるような答えが出てこない、だけど、みんな本当の答えを探し続けている」というのが理想だと考えているんです。覚醒もセオリーは見えやすくなるように作っていますが、それが終着点では無く、もっといろいろな使い道が生まれるように調整にしていますし、さらにしていきます。今後も性能が変化するとは思いますが、覚醒ですべてが左右されてしまうようなゲーム性にするつもりはありません。ある場面で使えば有効で、ある場面なら覚醒よりももっと有効な選択肢があるといった感じで、あくまでゲームの中のエッセンスの一つとなるように調整していくつもりです。

――新しいウェポンパックについてはいかがでしょうか？

尾畑　『1』のときもそうでしたが、シュリニヴァーサが追加されたときは不安の声が多かったかと思います。しかし、私たちのゲーム企画書には初期からすでにコンセプトとして存在しており参戦予定があったキャラクターです。強烈な性能を持っているように見えて、弱点があり、しかるべき使い方があるといったキャラク

「変化」と「戸惑い」もっと優しい設計を目指したい。

ターデザインがすでに出来上がっていました。ウェポンパックについても同様で、今作でも今まで以上にたくさん用意してあります。ただ強いだけじゃなくて、弱点もあり、つじつまが合うように調整をしていくので、しっかりと楽しめる新要素が追加されることを常に期待して待っていてほしいなと思います。それでも完璧なバランス調整っていうのはやっぱり難しく、そこはプレイヤーの皆さんのおしかりを受けながら進化させ続けていけたらと思いますが(笑)。

——新しいウェポンパックはどうやって生み出されるのですか？

尾畑　インパクトがあるウェポンパックを考えていますね。バイキングというゲーム会社は企画力がウリだと思っているので、新しいウェポンパックを作るときは、まずはプレイヤーのみなさんが喜び、驚いてくれるような新しい何かを生み出そうという発想から入ります。プレイしていく上でウェポンパックの強弱という部分が最も重要となるのは当然として間違いないのですが、同様に大切にしたいのは、今まで見たことが無いような、想像のつかない新しい試み、つまりワクワクするような面白さなんです。プレイヤーのみなさんが見て、「これはこうしたら強そうだ」とか「これなら、あれと組み合わせてみたらいいかもしれないぞ」とか、そういった想像力をかき立てるようなワクワクするものを作りたいと思っています。今ある例を挙げるとすれば、テレポーテーションといったものもありますね。

——テレポーテーションということは瞬間移動ということですか？

尾畑　そうなりますね。『ガンスリンガー ストラトス』における移動手段の「歩行」、「飛行」に加わる第三の移動手段として「瞬間移動」が登場します。また仲間と遊ぶ新たな切り口として、離れた仲間の視点でプレイできるといったウエポンも考えています。

——どういうことでしょうか？

尾畑　例えば、一人がマップの隅に隠れていて、もう一人は前衛として敵に接近している。このとき、マップの隅に居るプレイヤーが前衛の味方の視点を持つようになり、同じ敵を攻撃できるようになる。もしくは前衛の近くに居ながら前衛とは別の視点で攻撃をできるようになるといった感じですね。ビットが常に前衛の後ろを付いて回るようなイメージです。今までのチームプレイは援護射撃や回復といった方法がありましたが、その新たな方法として「一緒に旅する」を追加させてみたら面白いんじゃないかなと思うんですよね。「は？」って、一瞬思ったんじゃないですか？　ほかにも下手すればすごいことになってしまうんじゃないかなと思う新要素として、異次元を行き来するウェポンも考えています。

——異次元ですか(笑)？

尾畑　説明したくてたまりません(笑)。今は選ばれた一つのステージで戦っていますよね。それが自分一人だけ亜空間に行ってしまうんですよ。裏の世界！　そこでは敵も味方も居ないんですよ。そこから元居た世界の敵の様子を見ながら行動できます。もちろん敵も同じウェポンを持っていればその能力を持ち、同じ世界に入り込んくると戦闘可能になります。亜空間での戦いが引き起こるんです。どうです？「やっぱりバイキングだ、めちゃくちゃやりおるわ」とか思いませんでしたか？(笑)。すいません、僕たち馬鹿なんですよ。こんなウェポンパックだって、やっちゃいますよ(笑)！　ただし、これが先ほど言ったプレイヤーの一歩先、いや三歩先で、もしかしたら望まれていない変化になってしまう可能性もあります。それでも想像できるようなことだけをやっていたら人々に楽しんでいただくモノ創りをする企業として終わりですから。『1』をプレイしているプレイヤーはもちろん、ゲームセンターでほかのゲームをプレイしている方から見ても「おいおい、すごいことになっているな」って、足を止めてもらえるようなギャラリー性も重要だと考えているんです。もちろん、ヘビーユーザーであるプレイヤーにもちゃんと納得してもらえるようなゲームバランスとなるように落としどころもしっかり作った上での追加ということにはなるので安心してください。

——マップについて、前よりも低めの建物が多いですが、コンセプトが変わったのでしょうか

尾畑　『1』では忠実に再現された都市の中で戦うことをコンセプトにしてきましたが、『2』では、ゲームで戦うことを考えて、例えば実際の建物よりも5mくらい下げるといった調整をしています。道幅なども同じですね。崩れる建物が増えたのは、ゲームのハードの性能が向上したからです。実は崩れるエフェクトはCPUへの負荷が大きく、これまでは部分的に30Fに落ちてしまうところがあったのですが、技術的な展望が開けたので、当初にあった「木っ端みじん、粉々に建物が壊れる」というコンセプトに近付きました。

——今後追加される予定のステージについてお聞かせください。

尾畑　ステージは新しいこともチャレンジしているのですが、保守的な考えも大事にしたいんですよね。

門井　『1』で登場したステージの復活も想定にはあるんですよ。ただ、

大会前の調整はいつもハラハラしちゃいます。(尾畑)

『2』をプレイしている人は薄々感じているかと思いますが、『1』のステージを『2』のシステムでプレイするとゲームにならない懸念があるんですよね。もちろん、それでもいいから遊んでみたいという気持ちも分かります。だから、今も悩んでいます。また、今までに登場していないステージを次々増やしていくにしても限度があります。それこそ、四万十川や富士山麓といった、大自然の中での戦いになっちゃいますから（笑）。『ガンスリンガー ストラトス』の世界観としては、できれば建物が多い都市の中での戦いにしたい。現在残っている都市では、『1』では登場させられなかった北の地方が予定にありますね。例えば、青森とか、新潟とか。

尾畑　私はディズニーランドの登場を待っています（笑）。白雪姫のお城を……（笑）。

門井　舞浜じゃだめですか（笑）？ディズニーランドはなかなか難しいですよ。夢の国には銃が存在しないですからね。『ガンスリンガー ストラトス』の世界観からはちょっと離れていますよね（笑）。

――今後のアップデートについてはいかがでしょうか？

門井　これからも、理想的なゲームを目指して、迅速に対応できるようにアップデートの回数は増やせるようにしていきます。ただ、どうしてもアップデートに時間が掛かってしまうタイトルが多いアーケードの中で、ここまで迅速にアップデートできているというのはいいことなんじゃないかなと思います。

尾畑　バイキングから見ても、スクエニさんは僕らがやりやすいように体制や契約といった環境を整えてくれて、本当に感謝しています。それこそ、二週間後にアップデートすることを、今すぐに決められるほど、迅速に対応できるチーム体制を優先してくれるんですよね。

門井　今はスマホゲームの時代でもありますし、対応の速さで負けてはいられないですよ。もちろん、プレイヤーや、このゲームを導入してくださっているゲームセンターの方たちのことを考えて、未完成のままでもいいからとにかく早くアップデートというわけにはいきません。スマホゲームほどの対応速度とはいきませんが、それでもかなりの速度で対応できているのではないかなと思いますね。

尾畑　タイトーさんの対応も素晴らしくフレキシブルで、やりたいと思ったことを即座に反映していただけています。

門井　先日のアップデートにしても、当初は4月14日ごろの予定でしたが、それを4月2日に変更しました。問題が見付かったらすぐに対応するべきだし、遊びの選択肢が豊富にある中で、プレイヤーたちはそんなにのんびりとは待ってはくれないぞという危機感がありましたからね。

尾畑　僕もいつも仕事帰りに家の近くのゲームセンターに様子を見に行くのですが、いつものプレイヤーが居ないと、ハラハラしちゃうんですよ。プログラマーに「アップデートを早くした方がよくないですか」なんて言われた日には、「そうしよ、そうしよ！」って急ピッチで対応に取りかかりますからね。プレイヤーが減っていくのがやっぱり一番嫌ですよ。

――『2』になり、キャラクターの動きが遅くなったという声がありますが、これについてお聞かせください。

尾畑　『1』と『2』を比べると『2』の方がモーションは速くなっています。おそらく、フレーム数が30Fから倍に増えたことでモーションの変化がより滑らかで細かくなり、逆にもっさりした動きに感じてしまうのかもしれませんね。以前までの秒間30Fではモーションが少なく、一つひとつの間隔が空くので、パッと映像が飛んだように見える。それが速く感じる錯覚の原因だと思います。

門井　この問題については慣れていただくしかないのかなと思いますね。

尾畑　開発環境では何段階もゲームスピードを調整できて、僕もスピードがあるゲームが好きだから実際の1.2倍～数倍といった速さのゲーム速度を試してみました。確かにジェットコースターみたいな爽快感は得られるのですが、肝心のチームプレイが成立しなくなってしまうんですよ。今この瞬間、遠くに居た敵が5秒後には目の前に居たり、あまりにも速くて味方の動きが捕えられない。これはやっぱり『ガンスリンガー ストラトス』とは違うなと思いましたね。

――これまでも十分過ぎるほど大会やイベントが盛りだくさんでしたが今後はどうなるのでしょうか？

門井　まだまだ足りていないくらいですよ（笑）！　大会に参加するチーム数の多さを見てもやっぱりプレイヤーから大会が求められているのは実感できますから。大会は「自分の力を磨きたい」、「自分の腕前を披露したい」、そういった技術的な欲求を満たしてくれますし、その様子を見たプレイヤーから技術が広まり、プレイヤー全体の技術の向上にもつながりますからね。それに、大会後ってすごくゲームのバランスが良くなるんですよね（笑）。

尾畑　大会前後で二カ月は調整できませんからね。いつも以上に緊迫した調整になります（笑）。

門井　同じ環境でプレイし続けることで新たな側面が見えてきたりもしますからね。ゲームがワンランク上にレベルアップしていく。そういう意味でも大会は続けていくべきなんだと思います。大会ならではの刺激というのも重要です。100円を入れて遊んでいただく普段のプレイも緊張感はありますが、大会では一戦で勝敗が決まってしまうという別の緊張感があります。そこでプレイすることでプレイヤーが磨かれていきます。そうやってゲームもプレイヤーもレベルが上がってようやく『1』は完成されていったんだなと思います。

――イベントについてはいかがでしょうか？

門井　こちらも大会とは別の重要性がありますね。大会が『1』から続けてくれているコアな層に喜ばれるものだとしたら、先日開催した「ストコン！」はどちらかというとこれから頑張りたいという、ライトユーザー層向けのイベントになっています。やっぱりゲームって、友達を作るツールとして、すごく便利なものだと思いますし、せっかくゲームを始めたならもっと仲間を作ってほしいなと思います。『ガンスリンガー ストラトス』は楽しむためにあるものですし、みんなでプレイする方が絶対面白いですから。これからももっと多くの地域で開催してほしいなと思います。この間も担当スタッフに「毎月やろう

イベントはもっともっと増やしていきたい！（門井）

よ」って言ったら、「そんなに簡単に言うな！」って怒られちゃいましたけどね（笑）。でも二週間に一度の開催でも一年で全国を回り切れないと思うので、もっともっと開催していかなきゃいけないんですよ。

――これからもサプライズイベントなども予定にあるのでしょうか。

門井　もちろんあります！　ですが、「普段のゲームのアップデートを早くしてよ」という声もありますから。どちらのプレイヤーにも満足してもらえるように展開していきたいです。

――賞金制公式大会について、ルールの変化などはありますか？

門井　大会のルールが変わるということはありません。今のところそろそろ考えなきゃいけないなと思うのは賞金額についてですね。まだ賞金額は発表しておりませんから（笑）。賞金付きの大会を開催するにはそれに見合った会場で開催する必要があったりと賞金以外に掛かる費用というのも大きくなるんですよね。プレイヤーとしてはもらえる賞金が多い方がうれしいという意見が当然だと思います。それなら、費用の割合を変えて、賞金を増やすというやり方もあります。逆に賞金額が減ったとしても、開催頻度を上げてチャンスを増やした方がモチベーションが上がるといったプレイヤーも居ると思います。いろいろ考えていかなくてはいけないなと思っております。

――開催場所についてはいかがでしょうか？

門井　決勝は東京での開催を予定しております。ただ、今後はこの会場選びももっといい方法が無いか検討していきたいです。4vs.4というゲームの性質上、どこで何が起きているかが伝わりづらいので、それをもっと分かりやすく伝えられる方法はないかなと思うんです。例えば、実際に会場に来て観戦していただくのではなく、TVで観られないかなと。スポーツと同様で、実際に球場なりで試合を観戦するよりも、TV番組で観る方が、ハイライトを何度も再生してくれるし、スロー再生もしてくれるしアップもしてくれる。実況も加われば、より分かりやすくなるじゃないですか？

尾畑　ですが、編集を加えるとリアルタイムじゃなくなりますよね。

門井　そうなんです。だから、本当にプレイヤーが楽しめる方法は何なのかを悩んでいるんですよね。

――今後追加されるキャラクターはありますか？

門井　増やしたいという気持ちはもちろんありますが、これ以上増やすことへの葛藤もあります。だれにも使用してもらえないキャラクターが出てきてしまうのではないかなという懸念があるからです。ゲームバランスの調整も困難になります。それに、複雑になり過ぎると新規ユーザーにとっての敷居が高くなってしまうという点も考慮しなければなりません。それでも、戦いの可能性や遊びのバリエーションが増えるので、絶対にやらなくてはいけないと思っておりますが。

尾畑　悩ましいところですね。ただ、僕たちもこれまで作ってきたゲームで勉強してきたことを生かして、一つのキャラクターに多くの変化が起こせるようにウェポンパックというシステムを採用してきました。いたずらにキャラクターを増やさなくてもいいようにはしてあります。

――今あるウェポンパックはどこか足りないていない感じがしますが。

尾畑　そうなんです。やり込んでくれるプレイヤーにとっては、その足りない部分を自らの技術介入で補うことがモチベーションとなっていると考えておりますし、また、チームメンバーのそれぞれが補完していくのが『ガンスリンガー ストラトス』のテーマでもありますから。そして個性がパッと見て伝わるような特徴付けもしてあります。ですが、主張がはっきりとしたキャラクター作りというのも限界がありますね（笑）。「忍者だったら曲者そうだ」とか、「バズーカを持っていてパワーがありそうだな」とか、メッセージを持たせなくてはならないし、「コイツを撃ちたい」という衝動に駆られるようなデザインにしなくてはなりませんから。

門井　イロモノキャラクターの追加は『ガンスリンガー ストラトス』の世界観には合いませんからね。クマが銃持って出てきたら狩猟みたいになっちゃって嫌ですよ（笑）。

尾畑　敵にクマが四匹出てきて四足歩行で移動するの見たら、それはそれで笑えますけど。（笑）。

――九美ちゃんのプレイアブルはあるんですか？

門井　予定はありません！

尾畑　九美ちゃんは僕らにとっても貴重な存在なんです。実際に操作できるとしたらうれしいという声はあると思います。ですが、銃を持って敵を攻撃するようになれば、敵対意識も持ちますし、自分が思っていたようなウェポンパックを持っていなかったときにはがっかりしてしまうこともあるでしょう。だれからも好かれるような仕事をさせたいときにぴったりのキャラクターが居なくなってしまうんです。彼女にはほかのキャラクターとは違い、彼女にしかできない仕事がたくさんあるんですよね。どうしても使わなくてはならない理由が無い限りは参戦の予定はありませんね。今後も看板娘として頑張っていただきたいです。

――最後にアルカディア読者に向けて一言お願い致します。

尾畑　『1』の稼働開始当初と変わらず、責任感とチャレンジ精神、そして緊張感を持って開発に取り組んでいます。プランナーからプログラマー、デザイナーまで何人もの開発スタッフが一丸となり、新しい面白さに向かって考え、動き続け、今後も新たなウェポンパックやステージ、そしてキャラクターについても、みなさんの期待を超えるものを目指し続けますので、さらなる応援をお願い致します。ご要望などがあれば、僕たちは必ず見ていますので、オフィシャルにメッセージをいただけたらと思います。今後もよろしくお願い致します。

門井　各種イベントといったゲーム以外のところも含めて、新しく生まれ変わった『2』を盛り上げていきます。もちろん『1』と同じことを繰り返すのではなく、常に『1』を超えるものを目指して、これまでできなかったことにチャレンジしていきたいと思います。思っている方向とは違う方に進んでいるように感じることもあるかもしれませんが、すべては面白さにつながっていると信じていただけたら幸いです。これからも『2』をよろしくお願い致します。

重要★ガンスト用語解説

本作を始めたばかりの人が聞くと「???」と思ってしまう、しかし重要なガンスリンガー ストラトスの用語について、その主旨を詳しく解説していこう!

コスト調整

本作は、お互いの勢力ゲージを0にすることで勝敗を決する。その勢力ゲージの初期値は10,000で、各キャラクターが撃破されたときに、ウェポンパックごとに設定されたコスト分の勢力ゲージが減少していく。勢力ゲージが残っていれば何度でも再出撃が可能。

しかし、実際は各キャラクターが一回ずつ撃破され、だれか一人か二人が二回撃破されてもいいようにして、その結果の合計コストが10,000未満になるように使用するウェポンパックのコストを調整して戦うのが現実的だ。

いざ、ソロプレイでチームメイトが決まったときに、全員が使いたいウェポンパックを使うのではなく、合計コストをしっかり確認して、この数値を調整したい。最低でも、「味方の合計コスト＋チーム内で最も低いコスト」が10,000未満になるように調整すれば、その最もコストの低いプレイヤーが二回撃破されても大丈夫となる。

もちろん、全員高コストにして、強力なウェポンパックで戦うのも決してダメな選択ではないが、余裕が無い分、先に落ちた味方が集中攻撃を受けて一気に勝負が決まったりと、難度が高い編成になることを覚えておこう。

二落ち枠

各プレイヤーのコストを調整することで、だれかが二回撃破(二落ち)されても大丈夫な状態を作る。では、だれが二落ちするべきか？　基本的には二落ちできるキャラが一人しかいないなどの状況を除けば、明確に定義する必要はない。

しかし、前衛として突っ込むことで大きなダメージを与えられるキャラクターや、ジョナサンや羅漢堂のように、体躯が大きく、どうしても攻撃を回避し続けるのが難しいキャラクターがいる。これらのキャラクターが味方にいる場合は、彼らが二落ちしても大丈夫なようにコスト調整するのがベター。そして彼らのチーム内での役割を「二落ち枠」と呼ぶのである。

例えば、味方にジョナサンがいるのに、無理に自分が二落ちしようとしてしまうと、ジョナサンが集中攻撃を受けてあっさり試合が終わることも多々ある。まずは、それらのキャラクターには前線で暴れてもらい、残りの仲間はやや離れた位置から援護する。あるいは、大ダメージを受けてしまったら一度後退して、二落ち枠のキャラクターが撃破されるのを待ちたい。

二落ち枠側は、残りの味方の一落ちのタイミングに合わせて二落ちするように敵中に突っ込むとなおよい。

体力調整

勢力ゲージをギリギリまで使い、あと一人撃破されてしまうと負け、という状況になったとき、そのときだれか一人でも先に大きなダメージをくらっていた場合、そのキャラクターが集中攻撃を受けてしまいあっさり勝負が決してしまうことも。それを避けるために必要な行動が「体力調整」である。

具体的に例を挙げると、一落ちしかできず、かつ、先に落ちてしまったプレイヤーは、無理に前線に立って攻撃に参加すると、余計なダメージを受けて狙われることになる。そのため、一落ち後は、勢力ゲージがギリギリになるまで後方でけん制程度の行動をすることに務めて被ダメージを抑え、全員が万全の状態で再出撃できる状態を待つのがいい。

一落ち後、無理をして早期に大ダメージを受けてしまうと、集中して狙われるだけでなく、攻撃にも参加しにくくなるため、結果的に味方が3対4の状況になり不利な戦いを強いられることになってしまう。自分と味方の状況(ゼロ落ち、一落ち、二落ち)と残り耐久力に合わせた判断をしたい。また、そのとき落ちていない味方も、先に落ちた味方と敵の間に陣取り、攻撃をさえぎるように位置取ると調整しやすくなるぞ。

ラスキル

ラストキル、略してラスキル。これは、ラストという文字が示すように、最後に倒すことでその試合が終了する対象となるキャラクターを指すときに使われる言葉だ。

これに当てはめられるキャラクターは、最後の場面で既にダメージを負ってしまっている者、攻撃を当てやすい者、耐久力が低い者、鏡華のように回復役なので優先的に倒したい者などだ。

これらを狙うことで、スムーズに決着を付けたいのだが、あまり固執しすぎると、ほかの敵から攻撃をくらいまくってしまうことも。そんなときは、最初のラスキル対象が逃げている間に、すぐに別の敵をラスキル対象に変更し、人数的に有利な状況を利用して一気に倒してしまう臨機応変さも重要だ。

逆に、自身や味方がラスキル対象になって追い込まれそうなときは、突出せずに迎撃する形で引き気味に戦う、あるいは対象となっている味方をしっかりとフォローするのが重要になってくる。やられそうな味方を放置して一気に敵を倒すのも手ではあるが、ギャンブル性も高くなってしまう。チームバトルということを意識した立ち回りができるようになりたい。

イラスト：TORI

新ウェポンパックインプレッション

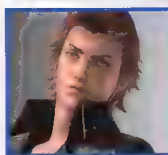
4月22日のバージョンアップにて新たに追加されたウェポンパック。それを使いこなし、チーム戦術に組み込んで新たな戦術を立てよう!

今回のバージョンアップで追加されたウェポンパックは、約半数が高コストのものとなっている。そのため、当然扱いには注意が必要となる。

また、ほかのウェポンパックも独特な性能のものが多いため、使いこなすにはその性能をしっかり把握しておく必要があるぞ。

ここでは、それら新ウェポンパックすべての解説を掲載していく。使いこなせば強力なウェポンパックもあるため、チームに迷惑がかけないよう、あらかじめ性能を理解したうえで新たな戦術を考えてみてほしい!

また、一部のキャラクターが持つ注目のウェポンパックは詳しく解説している。それらはどれも非常に強力な性能を誇る反面、ゆえに当然コストは高い。しっかりと解説を読んで、丁寧な扱いを心掛けてその性能を十全に引き出せるようにしておこう。そうすれば、チームのエースとして活躍することも夢ではないはずだ。

リカルド・マルティーニ

防衛型「インファイター」			
コスト	2000	耐久力	380
ダブル右	ハンドショットガンLV5		
ダブル左	ワイヤーガンlv4		
サイド	アドバンスシールドLV7		
タンデム	拡散式ロケットランチャー LV3		

最大の特徴は、コスト2000ながらリカルドのウェポンパック（以下WP）の中で最も耐久力が高いこと。リカルドにはかなりありがたいWPで、積極的に接近戦を挑むことも可能。やや離れた位置からアドバンスシールドを射出しつつ、それを追う形で敵に接近。あまり近寄りたくない相手には拡散式ロケットランチャー（サブトリガーで起爆可能）を、接近戦が苦手な相手にはハンドショットガンとワイヤーガンを狙っていく。ハンドショットガンが弾切れになっても、ワイヤーガンでしつこく接近戦を挑もう。

綾小路 咲良

爆装型「ハーキュリアン」			
コスト	1800	耐久力	360
ダブル右	ハンドグレネードLV4		
ダブル左	ハンドグレネードLV4		
サイド	トップアタックミサイルLV7		
タンデム	プラズマランチャー LV5		

サイドスタイルとタンデムスタイルの武器が、それぞれトップアタックミサイルとプラズマランチャーという、遠距離戦に特化したWP。接近戦は当然苦手で、ダブルガンスタイルの武器が両方ハンドグレネードと、かなり尖った組み合わせだ。かなり離れた位置から、空中ダッシュをしながらメインの二つの武器を撃ちつつ、敵が近づいてきたらハンドグレネードをばらまき、空中ダッシュのトップスピードの速さと持続の長さを生かして一気に逃げる。フリーカメラを使って逃げられるようになりたい。

蘇芳 司

防衛型「フルフォース」			
コスト	2000	耐久力	400
ダブル右	インパクトガンLV3		
ダブル左	反射型指向性シールドLV5		
サイド	ロングバレルショットガンLV5		
タンデム	トランスライフルLV7		

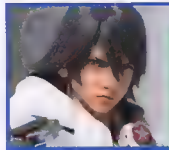
シールドを持ち、ロングバレルショットガンにライフルタイプの武器を持つオールレンジで戦えるWP。ただし、インパクトガンはやや弾速が遅めなので、近距離でも思いの外当てるのが難しい。わずかだが爆風もあるので、着地硬直を狙うのが安定。

トランスライフルで攻撃し、接近してきた敵はロングバレルショットガンで迎撃。射程が長めなので、やや早めに攻撃して敵に近寄られる前に迎撃したい。回避できそうにない攻撃や着地硬直を反射型指向性シールドで防いでいく、といった動きになる。

天堂寺セイラ

弾幕型「ヴァルキリー」			
コスト	2200	耐久力	400
ダブル右	ライトマグナムLV5		
ダブル左	ライトマグナムLV5		
サイド	ライトアサルトライフルLV5		
タンデム	ホーミングミサイルLV5		

オールレンジで戦えるWP。コストが高いこともあり、やや離れた位置で戦ってライトアサルトライフルを狙い、弾が切れたら距離を空けてホーミングミサイルをばらまく。ライトアサルトライフルはリロードが早いので、ある程度攻撃したら少し引いて再攻撃、と攻撃を継続していこう。接近してくる相手はライトマグナムで迎撃。落ちても大丈夫、という状況まで戦況が変化したら、ライトマグナムで接近戦を挑むといい。このライトマグナムはレベルが高いので大ダメージを期待できるぞ。

風澄 徹

強化型「アサルト」			
コスト	2400	耐久力	450
ダブル右	マシンピストルLV5		
ダブル左	軽量型指向性シールドLV7		
サイド	ライトショットガンLV5		
タンデム	任意起爆式グレネードランチャー LV5		

コストは高いが、能力も最高クラスで高火力を期待できる優秀なWP。だが、コストが高いゆえに、扱いには少々注意が必要。高レベルのライトショットガンを持っているのでこれを狙いたくなるが、射程が短いのでかなりの接近戦をしなければ当てることができないため非常にリスキー。

基本は、8発と弾数の多い任意起爆式グレネードランチャーで離れた位置から攻撃し、弾が切れたり、相手がある程度接近してきたら、軽量指向性シールドを構えてマシンピストルで敵を攻撃して被ダメージを抑えつつ任意起爆式グレネードランチャーのリロード完了を待ち、リロードが完了したら再度そちらで攻撃する。

任意起爆式グレネードランチャーは、ある程度近い位置でも攻撃が可能なので、軽量指向性シールドの残量が0のときは、こちらで近い位置の敵をさばくのも重要だ。とにもかくにも、起爆のタイミングを把握するのが重要なWPなので、よく練習してから実戦に投入したい。

機動力が高く、強引に接近してくる相手に近寄られたとき、ここでこそライトショットガンの出番だ。

ハンマーガンなどを持つ敵以外には、シールドを構えつつ移動、近寄ってきたところでサイドスタイルに切り替え密着で大ダメージを狙う。カス当たりではダウンを奪いにくい武器なので、使うときは思い切って連射してしっかりダウンさせよう。

勢力ゲージが残っていないときは、耐久力も高いので、味方の盾になるように動きたい。盾となり攻撃を受けダウンした際に敵が近寄ってきたら、ライトショットガンを狙うチャンスだ。

片桐 鏡華

近距離型「ヒーラー」			
コスト	1700	耐久力	340
ダブル右	ハンドガンLV2		
ダブル左	エリアシールドLV3		
サイド	ハープーンガンLV3　サブトリガー:トラップガン（地雷）LV1		
タンデム	回復銃LV5		

射程が短く、回復量も抑え目なかわりに、弾数が多くリロードが早めな「回復銃」を持つWP。攻撃に関しては、かなり貧弱な部類で、回復を中心に立ち回る。味方の後方に構え、ハープーンガンでけん制、味方がダメージを受けたらすぐさま回復、と繰り返し味方が自由に動けるようにサポートする。敵が近寄ってきたり、着地のスキを見せてしまいそうなときはエリアシールドを展開して被ダメージを抑える。とにかく着地時に無駄なダメージを受けないようにし、耐久力を回復銃の反動に回したい。

片桐 鏡磨

強化型「カーネイジ」			
コスト	2400	耐久力	480
ダブル右	ヘビーマグナムLV5		
ダブル左	ハンドグレネードLV8		
サイド	任意起爆式グレネードランチャー LV7		
タンデム	ガトリングガンLV7		

中距離戦に特化した「カーネイジ」の強化版で、任意起爆式グレネードランチャーとガトリングガンのレベルが非常に高いのが特徴。ガトリングガン→グレネード→マグナムと順に使うことで攻撃を継続できるのが強みだ。このグレネードランチャー、一回の攻撃で三連射するので、弾幕が強力な分、近くで起爆させると自爆してしまう恐れがある。起爆はしっかり三発射出した上でしたい。また、それゆえに接近戦では近寄ってくる相手には早めにハンドグレネードを投擲して接近を阻止しよう。

竜胆しづね

弾幕型「デトネイター」			
コスト	2400	耐久力	420
ダブル右	マシンピストルLV7		
ダブル左	マシンピストルLV7		
サイド	ガトリングガンLV4		
タンデム	ロックオンミサイルLV6		

射撃戦に特化した、しづねとしては珍しいタイプのWP。中～遠距離戦での火力は非常に高いが、コストも高いため、とにかく接近戦を避けるのが重要。マシンピストルのレベルが高く威力も大きい。これで近寄ってくる相手を迎撃できれば大ダメージを期待できるが……あくまでも迎撃用として使い、ダウンさせたらその敵から距離を開けることを重視。しづねは重量耐性が低く、長時間武器を構えると的になりやすい。敵に狙われたら、すぐさまダブルガンスタイルに切り替えて移動しよう。

オルガ・ジェンテイン

強化型「スナイパー」			
コスト	2200	耐久力	380
ダブル右	ライトハンドガンLV5		
ダブル左	ライトハンドガンLV5		
サイド	ライトマシンガンLV5		
タンデム	スナイパーライフルLV8		

標準型「スナイパー」をそのままランクアップさせたようなWP。そのため、中距離戦もこなせる。スナイパーライフルの威力が高いため、着地のスキは逃さず攻撃したい。コストは高くシールドが無いため、より慎重に動いて接近戦を避ける必要がある。幸い、高レベルのライトマシンガンを持ち、弾数が非常に多いので、近寄ろうとする相手にはひたすら連射してとにかく接近を阻止しよう。ダウンさせることができたら当然起き上がりを攻めるより、ミニマップを確認して安全なところまで逃げたい。

ジョナサン・サイズモア

爆装型「テンペスト」			
コスト	1900	耐久力	720
ダブル右	プラズマガンLV2		
ダブル左	プラズマガンLV2		
サイド	プラズマランチャー LV4		
タンデム	ロックオンミサイルLV5		

射撃重視型のWPで、遠距離戦をこなせるため、味方に自分以外の二落ち枠がいたときの選択肢として便利。基本は離れた位置でロックオンミサイルランチャーを狙い、中～遠距離の敵に対し、プラズマランチャーをチャージして相手のスキを狙いたい。中～遠距離でダメージを与えつつ、接近してきた相手にはプラズマガンでの迎撃を狙いたいのだが……このプラズマガン、レベルが低くやや信頼性に欠ける。まずは接近されないように位置取るのが重要。敵の再出撃の位置もよく確認して動きたい。

羅漢堂 旭

紅蓮型「ウォーリア」			
コスト	1600	耐久力	460
ダブル右	小型火炎放射器LV3		
ダブル左	軽量型指向性シールドLV3		
サイド	フルオートショットガンLV3		
タンデム	ファイヤーグレネードランチャー LV2		

燃焼効果に特化したかなり特殊なWP。やや離れた位置からファイヤーグレネードランチャーをばらまき、近寄ってきた相手には軽量指向性シールドを構えて接近、小型火炎放射器とフルオートショットガンを狙う。ファイヤーグレネードランチャーは、着弾時に爆発し、ヒットした相手が燃焼ダメージを受ける。サブトリガーで起爆可能で、起爆した位置から垂直に降下して地面に着弾するのでビルの下に居る相手に離れた位置から強引に狙うことも可能だが、基本は着弾の爆風での着地狙いを。

アーロン・バロウズ

突撃型「エキスパート」			
コスト	2400	耐久力	480
ダブル右	プラズマガンLV7		
ダブル左	プラズマガンLV7		
サイド	ビームショットガンLV6		
タンデム	グラビティランチャー LV5		

前作の突撃型「インターセプター」をさらに強化したようなWPで、プラズマガン、ビームショットガンのレベルが高く火力に優れている。

特に、ビームショットガンは、レベルが高いぶん射程ギリギリでの集弾率が非常に高く、やや離れた位置から攻撃しても、かなりのヒット数とダウンが期待できる。無理に接近してビームショットガンを狙うよりも、中距離を維持しつつ、射程に入ったら即ビームショットガンを撃つぐらいのほうが安全に戦うことができる。

その射程からさらに近くに敵が居たら、今度はプラズマガンの出番だ。弾が大きく、左右にサイトを並べて攻撃することで、接近戦で広い範囲をカバーして攻撃できる。その分、同時ヒットしにくくなるが、迎撃時の手段としてこちらの使い方をするのも有効だ。体躯の大きいキャラや、着地を狙うときは、二発同時ヒットを狙えるようにサイトを集中して攻撃するように使い分けるのが理想。

なお、どちらの武器もその射程はマシンガンなどに比べると短め。マシンガンなどを主力としている相手と戦うときは、遮蔽物を利用してゆっくり接近するのが大事。とにかくコストが高いので無理は禁物。

また、高レベルの二つの武器は、弱点としてリロード時間の長さがある。ビームショットガンのほうは幸い弾数が多めなので、毎回撃ち切らなければ何も攻撃できない、ということはないが、それでも弾切れになることもあるだろう。そんなときは、敵と自分の間にグラビティガンを着弾させ、敵の動きと攻撃を防ぎつつ、リロードの時間を稼ぐのだ。

レミー・オードナー

領域支配型「ジェノサイダー」			
コスト	2400	耐久力	380
ダブル右	ビームハンドガトリングガンLV 5		
ダブル左	エリアシールドLV4		
サイド	ニードルガンLV7		
タンデム	反物質ロケットランチャー LV5		

前作でも同名のWPが存在し、基本的なコンセプトは似ているが、細部が異なっているので、その差と運用の違いをよく理解しておきたい。

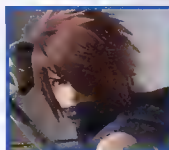
まず、耐久力はコストの割に低く、エリアシールドがあるとはいえやや打たれ弱い点に注意。そのエリアシールドのレベルは高めなので長時間の展開が可能。二人ぐらいから狙われているときは、惜しまず使い、ショートダッシュで敵の攻撃から逃れることに専念したい。ニードルガンは、レベルが高く、弾数や追尾性に優れるが、サブウェポンが無いので、中距離ではやや手数不足になってしまう。

そのため、基本的な運用法としては、打たれ弱さも踏まえ、前作よりもやや後方に位置取り、ニードルガンを中心に戦い、弾が切れたら少し前に出てエリアシールドを展開しつつビームハンドガトリングガンを狙っていく、ということになろう。

ニードルガンの射程は長めなので、オルガなどが味方にいない限りは、なるべく味方の最後方で援護に徹する形がベター。それを繰り返し、ダメージを稼ぎつつ、可能であればゼロ落ちで立ち回るのが理想。

被ダメージを抑えつつ覚醒ゲージをためることに成功したら、敵に接近されたときにエリアシールドを回復するために迷わず覚醒を使ってしまうのもアリ。少しでも被ダメージを抑えるように立ち回ろう。

また、反物質ミサイルランチャーの自爆を覚醒の無敵で回避して着弾を早めて敵にヒットさせるテクニック（インタビューの項目参照）も覚えておけば火力がアップするぞ。ゼロ落ちを考えないときはこれも有効。

草陰 稜

強化型「インフィルトレーター」			
コスト	2200	耐久力	380
ダブル右	マグナムLV6		
ダブル左	ステルス装置LV6		
サイド	ライトショットガンLV5		
タンデム	グラビティクロスボウLV5		

標準型「インフィルトレーター」を強化した形のWP。基本となる武器と戦術はほぼ同じ。ステルス装置で消えながら行動し、マグナムを狙いつつ、機動力を生かしてそのまま接近しライトショットガンをたたき込む。

最大の違いがグラビティクロスボウを所持している点。レベルが高く弾速などに優れ、中距離での射撃武器として普通に使いやすい。コストが高いので、グラビティクロスボウを駆使して中距離で戦い、ヒットしたところで一気に接近して攻撃を狙う、といった丁寧な戦いかたもアリだ。

ξ988

狙撃型「センチネル」			
コスト	1900	耐久力	380
ダブル右	ビームフィンガー LV4		
ダブル左	インパクトガンLV3		
サイド	任意起爆式グレネードランチャー LV3		
タンデム	ロングバレルビームライフルLV4		

ロングバレルビームライフルを持つ、遠距離での狙撃に優れたWP。その他の武器も、広範囲を攻撃できる武器を多数持ち、自衛に関してもそこそこの力を持つ。遠距離からロングバレルビームライフルを狙い、接近してくる相手にはまず任意起爆式グレネードランチャーで迎撃。それを回避されたらさらにビームフィンガーガンでの攻撃を狙う。ただし、ロングバレルビームライフルは弾数が少なめなので、使い切ったとき味方の負担を減らすため、やや前に出て攻撃に参加するのも忘れずに。

真加部 圭水

極型「バトルマスター」			
コスト	2500	耐久力	500
ダブル右	マグナムLV7		
ダブル左	マグナムLV7		
サイド	グラビティクロスボウLV7		
タンデム	マルチボムランチャー LV5		

所持している武器すべてが最高クラスのレベルである高火力のWP。しかし、コストも現時点で唯一の2500と非常に高く、上級者向けのWPといえる。とにかく無駄に落ちるわけにはいかないので、最初はマルチボムランチャーをばらまきつつ、グラビティクロスボウを狙う。これがヒットしたら速度が落ちている相手に高火力のマグナムを当てにいく。

全体的に弾数が多いので、手を止めず攻撃し続けるのが重要。接近戦を避け、中距離を維持し手数と火力で押し切って被ダメージを抑えたい。

リューシャ

支援型「タクティクス」			
コスト	2200	耐久力	400
ダブル右	レーザーハンドマシンガンLV5		
ダブル左	レーザーハンドマシンガンLV5		
サイド	ボーラランチャー LV5		
タンデム	衛星ビーム砲LV5		

中距離でまとまったダメージを与えられないWPで、主力となるのは高レベルのボーラランチャーだ。

ボーラランチャーを射程ギリギリでばらまき、ヒットした際、周囲に敵がいなかったら衛星ビーム砲での追撃を狙う。それを狙うには危険な状況であった場合は、思い切って拘束しただけでよしとし、すぐさま別の敵を拘束して戦闘に参加する人数差を作るのも有効。

拘束し続けるだけでも優位に立てるので、コストの高さも考え、無理な接近戦は仕掛けないように。

篠生 茉莉

高火力型「フォートレス」			
コスト	2200	耐久力	650
ダブル右	鉄球ハンマーガンLV4		
ダブル左	鉄球ハンマーガンLV4		
サイド	トップアタックミサイルLV5		
タンデム	キャノン砲LV7		

トップアタックミサイルとキャノン砲を持つ一発の火力に優れたWPだが……設置型エリアシールドを持っていないため、やや守りに不安がある。そのため、なるべく味方の最後方に構え、トップアタックミサイルをばらまきつつ、接近しようとする相手の着地の瞬間をキャノン砲で狙っていく。ハンマーガンのレベルは高めだが、移動速度は遅いので、無理に当てに行くのは危険。耐久力は高くとも一気に落とされてしまうこともあるので、あくまで近距離戦になったときに敵を迎撃するための武器と割り切ろう。

シュリニヴァーサ

支援型「クレヤボヤンス」			
コスト	2300	耐久力	430
ダブル右	ビームマシンピストルLV5		
ダブル左	ビームロッドガンLV5		
サイド	センサーボムランチャー LV5		
タンデム	貫通式レーザー砲LV5		

特殊な攻撃方法の武器を駆使し、変則的な攻撃で味方を援護するWP。

基本は後方で戦い、敵の居るところにセンサボムランチャーをばらまいて相手の動きを抑えつつ、あわよくばヒットを狙う。そして、こまめに遮蔽物に隠れつつ、貫通式レーザー砲で見えない位置からの奇襲を仕掛ける。ただし、これを狙いすぎて隠れっぱなしでは味方の負担が大きくなるので、1～2発撃ったらすぐ飛び出し、戦闘に参加していこう。なお、ビームロッドガンのヒット後は、センサーボムランチャーでの追撃も有効だ。

トッププレイヤーに学べ!

『ガンスリンガー ストラトス』のころから活躍し、本作でも継続してやり込み続けるプレイヤー陣を、ポジションやタイプ別で厳選して話を聞いたぞ!

『ガンスリンガー ストラトス2』となり、既存の要素は新たに生まれ変わり、新システムも導入されていった。新キャラクターや新ウェポンパック、新マップ、そして覚醒システム。それにともない、これまでの戦術も進化を遂げ新たな動きを見せ始めている。前作までと同じ戦術では思うように成果が残せなくなっているのではないだろうか?

今回は、そんなプレイヤーたちの疑問、悩みを解決すべく、前作からやり込み続けるプレイヤーや、ランキング上位のプレイヤーに、質問をぶつけて答えてもらったぞ!

陣形や、エイムのコツなど、トッププレイヤーならではのポイントが盛りだくさん! これらをよく読んで変わりゆく環境に対応した新たな戦術を身に付けよう!

それぞれの『ガンスリンガー ストラトス』に至るまで

――始めに、今までプレイしてきたタイトルと、『ガンスリンガー ストラトス』を始めたときに重要だと感じたポイントについてお聞かせください。

タカシ　俺は『ガンスリンガー ストラトス』を始める前は『ガンダムバーサス』シリーズをプレイしていました。どちらもチームプレイが重要でそれが生かせているような気がします。ゲームの人数が2vs.2から4vs.4で異なりますが、『ガンスリンガー ストラトス』も場面によっては2vs.2の構図になることはよくありますし、バースト中はインカムを使った連携の取りやすさもあって、操作の技術は追い付かずとも、そこそこの成績を出すことができましたね。

ふ～ど　知っている人も多いかと思いますが、俺は格闘ゲームをはじめ、多ジャンルのタイトルをプレイしてきて、そのおかげかゲームの仕組みや操作性にはすぐになじめました。それもあって最初は個人技を生かして一人で頑張る立ち回りをしていましたが、四人バーストのチームと当たるようになり、個人戦では勝ててもチームで負けることが多くなり、そこからチーム戦を意識した動きや戦術を考えるようになりましたね。かなり早い段階でこのことに気付けたのは大きかったなと思います。

たわば　以前は、『ボーダーブレイク』を中心にプレイしてきましたが、そのころからこういったガンシューティングゲームでは、狙って当てる能力の「エイム」が重要だと思いましたが、俺にはそういう資質が無かったから、それ以外で重要なことは無いかと考えました。「エイムがうまくないなら、いい状況を作るための立ち回りを頑張ろう」。それが俺の出した答えだったんですよ。『ボーダーブレイク』でも、エイムが戦闘の重要な要素なら、それ以外の要素はコア凸(※1)などがあり、これも状況判断が重要で、[illegible]はコア凸した方がいいのか、それとも違うことをした方がいいのか、立ち回り次第で戦況が大きく変わるんですよね。この考えが今でも役に立っているんじゃないかなと思います。

とうふ　4vs.4というゲーム性は全くの新要素でしたが、同じガンシューティングの『メタルギアアーケード』では、エイムを始め、基礎的な知識と技術はかなり身に付きましたね。遮蔽物を生かしたライン取りもその一つなのですが、『ガンスリンガー ストラトス』ではそれが壊れてしまうので、難度が上がったなといった印象でした。

(※1)コア凸……敵チームの拠点にあるコアに対して攻勢を仕掛けること

Q. みなさんのプロフィールを教えてください。

タカシ

プロフィール				
出身	『ガンダムバーサス』シリーズ			
タイプ	前衛／ボケ担当			
キャラ	メイン	羅漢堂	サブ	複数
解説	『ガンスリンガー ストラトス』は途中から参戦。以前は『ガンダムバーサス』シリーズをメインにプレイしており、同じく『ガンダムバーサス』シリーズのプレイヤーの仲間に誘われてそこから移行。羅漢堂を中心に近距離戦を得意とするプレイヤー。スーパーふるさとカップ優勝。			

ふ～ど

プロフィール				
出身	格闘ゲームを中心にゲーム全般			
タイプ	オールマイティ／超理論担当			
キャラ	メイン	ALL	サブ	ALL
解説	ご存知、Razerに所属するプロゲーマー。格闘ゲームを中心に幅広いジャンルのタイトルをプレイしており、『ガンスリンガーストラトス』においてもマルチな立ち回りを見せる。第二回賞金制公式全国大会優勝。たわば氏とは同じチームメイトとして出場している。			

たわば

プロフィール				
出身	『悠久の車輪』、『ボーダーブレイク』			
タイプ	中衛／ボケ担当			
キャラ	メイン	ALL	サブ	ALL
解説	家庭用タイトルから、『三国志大戦』、『悠久の車輪』、『ボーダーブレイク』をプレイ後、『ガンスリンガー ストラトス』へ移行。稼動開始からプレイを開始し、立ち回りに優れたプレイスタイル。第二回賞金制公式全国大会優勝。ふ～ど氏とは同じチームメイトとして出場。			

とうふ

プロフィール				
出身	『メタルギアアーケード』			
タイプ	後衛・回復担当			
キャラ	メイン	鏡華	サブ	無し
解説	現在もランキング上位に名を連ねる鏡華使いの猛者。初期のころからソロを貫く生粋のソロプレイヤー。ガンシューティングの基礎とエイムのコツは『メタルギアアーケード』で身に付けてきた。全国ランキング11位(4月15日時点)			

ソロvs.四人バーストの現在

――『ガンスリンガー ストラトス2』となり環境はどう変わりましたか?

たわば　僕はエイムが無いので、チーム戦術で立ち回ってきた『ガンスリンガー ストラトス』に比べて、エイムがより影響を与えるようになった『ガンスリンガー ストラトス2』の方がキツい印象がありますね。

タカシ　確かにそれはありますね。『ガンスリンガー ストラトス2』になってから、乱戦になりやすいという印象が強くて、これまでのチームプレイや戦術が生かしにくくなった感じがあります。

ふ～ど　乱戦になりやすいのは新マップの影響が大きいと思うんですよ。『ガンスリンガー ストラトス2』の一番人気のあるステージって日本橋だと思いますが、ここって、『ガンスリンガー ストラトス』でいうところの池袋にあった駐車場を大きくしたようなイメージで、乱戦になりがちなんですよね。乱戦って、敵味方が入り乱れて撃ち合うから、立ち回りが影響しにくい。特に耐久力の管理を気にしなくなったなと思います。

タカシ　同じように人気のあった池袋は高い建物の上を取り合うっていう構図があったけど、日本橋ではそれが無いんだよね。

ふ～ど　あとは再出撃の影響も大きいと思う。

タカシ　そうですよね。高低差のある建物を設置し過ぎると、再出撃時の有利不利が大きく出過ぎてしまうし。前作の梅田や埼玉の高層ビルとか。そういう場所に再出撃されないように配慮したステージってなると、どうしてもステージ全体の建物の高さが低く設定されてしまうんじゃないかなと。

ふ～ど　これから追加されるステージにそういった高い建物があってほしいなって期待はあるけど、とはいえ、やっぱり最後のリスタートがオルカで、高層ビルに降りられたら、それはそれでキツ過ぎるし……。

とうふ　うん、ちょっと追えない(笑)。

たわば　高低差のある建物を舞台に戦っていると敵を複数照準に捕える立ち位置を取ることが重要でしたが、乱戦メインとなると、意識しなくても常に複数を捕えられるし、逆に自分も常にだれかに狙われているっていう状況になってる。

タカシ　ジョナサンとか体格が大きくて当たり判定の大きいキャラクターは敵を先にダウンさせないと、ただのデカい的になっちゃうからな。

ふ～ど　いかに敵の弾を避けて自分の弾を通すかっていう部分を個人技で解決しがちになっていますよね。

たわば　そういう理由もあって、『ガンスリンガー ストラトス2』は、「ソロvs.四人バースト」でも勝負できるようになってきていますよね。

ふ～ど　確かに。むしろソロが四人バーストを超えるときだってありますよ。ウェポンパックの強弱がはっきりしているっていうことも今作の特徴の一つかと思いますが、ソロ同士が偶然強いウェポンパックで組み合わさったときはいくら四人バーストで連携が取れていても負けちゃいますからね。先日、同キャラ同ウェポンパックっていう組み合わせにマッチングして、マジで強くてこれは勝てないと思った(笑)。

たわば　ソロ主体のとうふさんから見て、環境はどう変わったと思いますか?

とうふ　そうですね。俺もみなさんの意見と同様に、やっぱり強いウェポンパックが重要だと感じるようになりましたね。

タカシ　俺もソロでプレイしますが、先日は、俺が羅漢堂の標準型「ウォーリアー」に鏡華の標準型「サポーター」×3という組み合わせになったんですよ。同じウェポンパックが重なり、チーム編成のバランスは悪かったのですが、俺が暴れて敵を押さえて、それを3人の鏡華が全力でサポートしてくれるから被弾しても即回復されて一度も落ちずに勝ってしまったんですよ。セオリーから外れたチーム編成だったはずなのに機能した(笑)。

ふ～ど　『ガンスリンガー ストラトス1』は共通認識が大事で、「ここはみんなで攻めよう、あの敵を[illegible]おう。そうすればこの後[illegible]うなる」、この流れをしっかりと理解してそれに沿った行動をするのがすごく強かったんですよね。もちろんソロでも全員が共通認識を持てれば、バーストと同じように[illegible]。これが『ガンスリンガー ストラトス2』では、乱戦が多くなり、[illegible]を狙えるし、逆[illegible]から、個人個人の能力が問われるようになった。また、多対1となってもウェポンパック単体の強さで補えるので、ソロvs.四人バーストでも対等に戦える。もちろん、まだ研究されていないというだけで、この環境に適したチームプレイっていうのが生まれる可能性は十分にあるかと思いますが。

たわば　まあね。俺たちが気付いていないだけで、これから新しいセオリーが構築されていくような気がしますね。

Q. 野良でも強い理由って何ですか?

強力なウェポンパックの登場!

ウェポンパックの強弱は以前から気にしていましたが、今と決定的に違うのは耐久力コントロールの有無。以前は、この陣地を取れば有利になるから、そのために盾になってくれる羅漢堂などの耐久力が高いキャラクターを採用しようという考えがありました。強い武器よりも、キャラクターが持つ耐久力の高さを重用視しているんですよね。「ここは耐久力を盾にして立ち回った方がいい」とか「この場面では耐久力は温存しておこう」といった選択肢を取る必要性がありそこにチーム戦術が生まれた。それが今ではだれもが危険だが、だれもが敵を倒すチャンスを持ち、それを実現するためにより優秀なウェポンパック選びが必要となったんですよね。これがソロプレイにつながっていると思います。

新ステージは個人の技量が大切!

一番人気のあるマップである日本橋。ここはマップ全体も狭い上に遮蔽物が無く、建物との高低差も低いため、中央に広がる大きな交差点が主戦場となりやすいのですが、そういった場所での戦いは乱戦になりやすいという傾向があります。上でも話した通り、高低差のある建物が少ないと移動がスムーズとなり、安全な場所が存在しなくなるからスナイパーといった一部のウェポンパックは非常に立ち回りにくい。特に乱戦がメインとなると、常にお互いの射線が通る状況にあるから、自分に向けられた射線を遮って、倒される前に敵を倒すことが重要になります。そういう状況下では味方との連携を取る余裕が持てず、どうしても個人技に比重が多くなってしまうんですよね。

再出撃システムの変更!

新しくなった再出撃システムもソロにとっては追い風となる要素ですね。おそらくだれでも経験しているだろうなって思うのは、ラスキル防衛の難しさ。試合展開を考えながら進めて、あとはラスキルさえ守れば勝ちだなって思ったとしても、再出撃で背後に回られて不意打ちを仕掛けられるとさすがに守り切れないんですよね。さらに、新たに加わった覚醒システムを併せて追い掛けられると単独で逃げ切るのは困難で、それを援護することも難しくなります。再出撃システムの変更によって、守ることの難しさが増したからこそ、「やられる前にやれの精神」で目の前の敵をいち早くせん滅させるというのが、新たなセオリーになってきているんだと思います。

役割別の立ち回りの変化

――これまでのチーム戦術が機能しづらくなった今、前衛、中衛、後衛といった役割ごとの立ち回りはどう変わっていますか？

とうふ　最近はソロで対戦しているとどうしても前衛が不足しがちになっていますね。先日体験したマッチングでは、レミー一人にしづねが二人とありましたが、二人のしづねが中衛に向いた標準型「デトネイター」を選ぶと、レミーも中衛向きの標準型「タイラント」を選択。編成的にだれかが前衛も務まるウェポンパックを選ばなければならないのに、だれも前衛をやろうとしないんです。むしろ全員が前衛をやったっていいのに、結局、そこまで前衛に向いていない自分が前衛をやるよりほかが無くなってしまったんですよね。ソロはウェポンパックの選び方がすごく機械的だなと感じていますね。

たわば　確かに、前に出たがるプレイヤーが少ないというのはソロの特徴かもしれないですよね。

とうふ　たぶん対応力とかそういうのが育っていないのかもしれないなって思います。普段から一つのウェポンパックしか使っていないからどんな状況でもそのウェポンパックを選ぶ以外の選択肢が無い。それをもう少し柔軟に対応できるようにしておくだけでかなり変わってくると思うんですよね。

タカシ　確かに、前作よりも前衛の人数が不足して、1vs.3ってシチュエーションをよく見掛けるようになった気がしますね。

ふ～ど　それ、乱戦メインの今では敵と味方の距離が狭まって、全員が敵を狙える位置に居るからそう感じるようになったのかもしれませんね。

タカシ　お互いに前衛一人で1vs.3の状況で戦うのがデフォルトで、そこからプラスアルファの動きができたチームが、その後の試合展開を有利に進められている。

ふ～ど　消極的に感じてしまう理由としては、落ち枠を気にし過ぎているというのもあるかもしれないですね。多くのプレイヤーが二落ち枠にこだわり過ぎているから、強気に攻めているキャラクターが「落ちないように」と後方に下がってしまう。自分だけを集中的に狙おうとする敵が相手ならまだしも、「だれでもいいから落とす」と強気に前に出てくる敵だと、下がった自分はもちろん、後衛も含め全員が狙われることになるから結局二落ち枠が落ちれなくなる可能性がかえって高くなる。そんな本末転倒な試合展開を結構見掛けるような気がしますね。

たわば　何も考えずに猪突猛進に突き進むっていうのが、今はプラスに働いているのかもしれないですよね。被弾を恐れて、後ろに後ろに下がろうとするから、攻勢に出たくても少数の敵しか射線に収められなくなってジリ貧になっちゃう。強気に攻めて一人でもダウンさせれば4vs.3の有利な状況を作れるようになるのに。

とうふ　鏡華も、開幕から中衛に回復を回し、耐久力が減って回復量が上がったところで前衛を回復することで、どちらも充分な耐久力を維持して戦えるようにフォローできますからね。あと、二落ちするキャラが突っ込み過ぎて早く落ちて三落ちしそうなときも、回復して事故を避けるようにしています。そのために、援護できる位置ではあるものの、敵とは少し距離を取って、味方の近くでカット中心の立ち回りをするように心掛けています。

ふ～ど　最近はこの二落ちに対する認識も間違っているような気がするんですよね。俺は義務的に二落ちすることに意味は無いと思うんですよ。理想的な勝ち方は「だれも落ちずにコスト10,000での勝ち」以外あり得ないと思うし、落ちるっていうことは「最善をつくした結果」であって、「二落ちするために落ちる」っていうのは「最善をつくした結果」とは思えないんですよ。

たわば　俺は理想的な勝ち方を先にイメージして、そこに向かうためにはどうすればいいのかを考えていきますね。つまり、結果から逆算していき、今の最善は何かっていうのを探る方法です。

ふ～ど　それってつまり、行動の意味をしっかりと考えるってことじゃないですか。最善をつくすにはその行動の意味を探るより無いと思うんですよね。回復役が居るなら、わざわざ二落ちしなくてもピンチになったら一度下がって回復してもらって再度前線へと向かう。たとえ二落ちにならなくてもその方がよっぽど具合がいいってこともありますから。

たわば　確かにそうだよね。でもね、ふ～どの声をそのまま鵜呑みにしちゃいけないこともある。状況によっては、「ふ～ど理論」に基づいていて、常人には無理だと思うこともある（笑）。

タカシ　「ふ～ど理論」はふ～ど四人が前提ですからね（笑）。

ふ～ど　そんなことないですって（笑）。何にせよ、立ち回りが変化しようとも、常にその意味を探っていけば自ずといい結果が付いてくるってことですよ。

Q.『ガンスリンガー ストラトス2』での立ち回りの変化はありますか？

ひたすら前進！事故らせる！

先に敵を事故らせた方が勝ちだと思うので、前作のように、ラインを上げて、後方から火力のある攻撃を仕掛けてもらったり、再出撃を待って足並みをそろえるといった立ち回りから、とにかく前に出て、奥に居る敵をひたすら狙って落とすということを繰り返す立ち回りへと変化していますね。とはいっても、ただ突っ込むだけでなく、先に味方が落とされた場合などは下手に前に出ずに、敵の弾避けになるように味方のカバーもするようにしています。それに前衛だから二落ちというわけではなく、後衛に回復してもらえるなら、落ちる回数は気にせずに戦っていいと思います。極論を言えば、ゼロ落ちだって問題ないですから。積極的に暴れ回って、相手の足並みを崩すことが重要です。

前衛の動きも担うように。

敵を倒すことが主な役割で、それには最高に撃てる状況を作るっていうのが重要ですが、そのための位置取りやラインって概念が薄くなってきている今、前衛の役割も同時に担う必要性が出てきているなと感じています。日本橋みたいに入り乱れて、だれでも撃てる位置に居るから常に敵を狙うような前衛的な立ち回りが増えてきたといった印象です。ウェポンパックの影響で自衛がしやすくなったこともあり、こちらの後衛を目掛けて飛び込んでくる敵を迎撃して味方を守るよりも、手薄になった敵の後衛を狙うことを優先するといった立ち回りが増えましたね。攻撃と防衛のバランシングから、前衛と同じく攻めの姿勢を維持するというのが今の中衛の役割なのかもしれません。

回復相手の見極めが重要に。

前衛を落とさないようにする立ち回りは『ガンスリンガー ストラトス1』のころからありましたし、今もそれを生かして立ち回っていますね。ほかには、前衛と後衛の両方がダメージを受けたときは、どちらを回復させるかを慎重に選ぶ必要があります。たとえば、編成にストライカー系のジョナサンと鏡磨の突撃型「ヴァンガード」が居たとして、突撃型「ヴァンガード」の火力で敵を一掃してほしいときなどは後衛を回復します。前衛が二人居る場合も同様で、火力が出るキャラクターを優先して回復するのか、盾となってくれるキャラクターを回復するのかを常に意識していますね。ただ味方のHPが減少しているからといって闇雲に回復して回るだけでは後衛・回復役は勤まらなくなってきていますね。

新システム「覚醒」の使い方

――『ガンスリンガー ストラトス2』からの新要素「覚醒」について、使いどころやポイントを教えてください。

タカシ　覚醒の使いどころですが、チームプレイが機能しにくくなっていると感じた理由として、再出撃時の覚醒がそれをさらに顕著にしていると思うんですよね。

ふ〜ど　敵の背後から再出撃して覚醒を使えば、それで事故らせるのだって容易ですからね。覚醒の使いどころは本当に豊富だなと思います。

タカシ　前衛だったら、覚醒は惜しまず使った方がいいですね。俺は耐[illegible]

ふ〜ど　[illegible]まだ死にたくないと思えば、残[illegible]たとしても追撃をくらうと[illegible]全然構わないと思うんですよね。たわばさんもそうじゃないですか？

たわば　いや、俺は気分かな（笑）。

ふ〜ど　気分か〜（笑）。

たわば　いや、でも攻撃したい思ったときは受け身覚醒（※1）でも使っちゃいますね。ただ、反確（※2）でない場合はさすがに使わないです。あとはダウンしたときに追撃で死なないなら使わないですね。

ふ〜ど　たしかに、死なないのに使っちゃうのはもったいないですからね。あとは回復役が居るかどうかも重要な要素ですよね。例えば、残り耐久力が100を切っているときにもう少しで覚醒がたまるって状況だとしたら、覚醒ボタンを連打しておけば死ぬ前に発動して、それで耐久力が1でも残れば覚醒の速度上昇を[illegible]かして回復役の近くまで一気に[illegible]ちゃって、回復して仕切り直しに[illegible]ち込めますからね。

とうふ　鏡華を使っていると覚醒を攻めに使うべきか、守りに使うべきかの二択になるんですよね。まあ、守りの回復に使うことがほとんど[illegible]んです。

たわば　ソロならではの悩みですよね。バーストしていれば、回復するよって[illegible]、そこで待っていてくれるかもしれないですが。

タカシ　全員の役割に共通して言えると思うのは、やっぱり惜しまずに使えってことですかね。

ふ〜ど　[illegible]になったら、使って[illegible]なおさら惜しま[illegible]ですね。

※1「受け身覚醒」
攻撃をくらっている最中に覚醒を発動すること。覚醒モーション中の無敵状態を利用し敵の攻撃を無効化することが目的となる。ただし、覚醒発動時に覚醒ゲージを一定量消費するため、覚醒状態の持続時間が減少するので注意したい。

※2覚醒を使った反確
受け身覚醒からの反撃が確定すること。覚醒モーションでやられモーションを強制的にカットすることで反撃を狙う。格闘攻撃の硬直や着地時の硬直が主な狙い目。耐久力が少ないと攻撃力が[illegible]

Q. 覚醒を使うタイミングはいつ？

まだ死にたくないときは受け身覚醒でも惜しまずに使う!

タイミングを合わせれば覚醒中に回復もできるよね!

ふ〜ど　生き残れるなら積極的に使うのが基本。あとは四人バースト時なら、覚醒モーション中の無敵時間に回復してもらうのが有効ですね。インカムで事前に覚醒するタイミングを伝えておけば連携が取りやすいです。成功すれば耐久力が300くらいになって特攻ができますからね。

タカシ　ソロでもラスキルなら狙ってくれる確率は高いと思いますよ。

とうふ　俺もそういう状況では狙うようにしています。特に、耐久力が少ない味方の覚醒には気を配っています。さすがに耐久力10で覚醒して特攻されても、[illegible]まうでしょうし。

タカシ　[illegible]トランチャーにも使えますよ。自爆気味に使って、覚醒中の無敵を生かして自分は回避する。建物に当たって爆発したりするから着弾が早くてタイミングが読めない（笑）。ビーム[illegible]ってのも強いんですよね。

いい例① 覚醒で致死ダメージを回避

「これをくらったら落ちてしまう!」。そんなときは迷わず覚醒しよう! 特に、格闘のモーション中だった場合、相手に反撃を決められることも。それを避けるために相手の格闘を[illegible]

いい例② 回復役が必要な時

回復ライフルの弾数と、シールドも回復するため、瞬間的にピンチから救ってくれる鏡華。回復が必要なときや、耐久力温存のためのシールドが必要な時は惜しまず使おう!

射線とチームのラインの取り方

──『ガンスリンガー ストラトス2』のステージの印象は？

ふ〜ど 『2』の各ステージはすべて左右対称って感じなんですよね。

タカシ どこに居ても危なくて安全な場所が無いですね。

ふ〜ど 各ステージにおいて後衛が狙いやすく後衛を先につぶすことが最重要事項になってますね。

たわば 遮蔽物の有効活用ってめちゃくちゃ重要ですよね。旧渋谷とかはあの小さなトラックたちをどれだけ使えるかっていうのが生死を分けますから。

とうふ トラックの後ろに隠れていたら狙われなかったことが普通にありますからね。

たわば マップが新しくなって、高低差も少なくなったから、設置された遮蔽物でどれだけ射線を通れるかが重要になりますよね。

タカシ そうなんですよ。あの小さなトラックでさえ重要な遮蔽物になりますからね。

たわば どのマップにも言えることだけど、縦だけじゃなくて、横の射線が重要になってきてますね。

ふ〜ど そうそう。正面から攻めるだけだと、狙いどころの着地際は必ず遮蔽物の裏を取られる。今回のマップは全般的に遮蔽物が多いと思いますよ。[illegible]川なんて遮蔽物だらけ。

とうふ 以前なら遮蔽物に隠れながら敵を見れたんだけど、今は隠れていたらほかの敵は見えないことがほとんどですからね。より敵を狙いやすくするための状況作りが今まで以上に重要だと思います。

ふ〜ど オルガとか長距離スナイパーにとってはどれも苦しいマップですよね。以前は接近されるまでに着地際を狙えばダメージを与えられたけど、今は着地際が遮蔽物で遮られやすい上に、安全に狙える高い建物が無い。

タカシ トラック一台で射線を遮られちゃうし、ちょっとした段差ですら隠れられる。

ふ〜ど トラックが爆発して無くなったらまた違ってくると思うんですけどね。高低差が少なくなった今、日本橋の高台は超重要になりますね。俺が茉莉を使うときは速攻であの場所を確保しますから。

タカシ 遠距離武器ならビームガトリングガンも同じく重要になるかな。

たわば ビームガトリングガンだと結構撃たれるんじゃない？

タカシ まあ、敵にオルガが居なければ、居座る価値はあるんじゃないですか？

ふ〜ど セイラのホーミングミサイルもいけるか試してみたけど、ホーミングミサイルはトラップ武器だったな（笑）。セイラはやっぱりガン凸が一番強かったよ。

たわば ガン凸は理にかなった強さを発揮していると思いますよ。

ふ〜ど 高い建物が右側にある時だとどう？

タカシ あそこを活用するとすれば一番最後に集合して隠れるかって感じですね。

たわば あそこは茉莉の専用位置みたいなところはありますよね。オルガが居たとしてもあんまり怖くない。根元に射線が通らないからそのスキに距離を詰められる。

タカシ あそこのビルから真っ直ぐ逃げたところにL字型のスペースにあるデスゾーンで乱戦になったときが怖いですね。

ふ〜ど 高いビルはもう少し敵側に寄っていたら使い勝手が良かったですよね。あの位置からじゃ遠くて射程が届かない。逆側の高い建物ならヘビーマシンガンが十分に届きますからね。前ジャンプして撃って、バックジャンプで建物に戻ってこられるんですよね。

ふ〜ど 開幕からここを取るっていうのは重要ですよね。乱戦メインの戦いに先手を取れる。

タカシ あそこにだれか行くのが見えると、敵にいいポジションを取られたと思って本能的に倒しに向かっちゃうんですよね。そうすると正面の敵から撃たれる。やっぱりダメかと思って、狙いを正面に切り替えると高台から狙い撃たれる。そうやっておびき寄せられるんですよね。

ふ〜ど 再出撃位置に困ったらこの位置にしておけば間違いないですよね。まあ、このステージに限った話ではありませんが、再出撃位置は高い建物の上にしておくのが間違いないです。そこから空中ダッシュを使えば位置調整は簡単ですから。

Q. 射線の取り方について教えてください

基本は敵を複数とらえられるように。常に縦・横を意識するのが大事。

たわば 日本橋はトラックや建物をしっかり使って横に展開していくことが重要ですね。

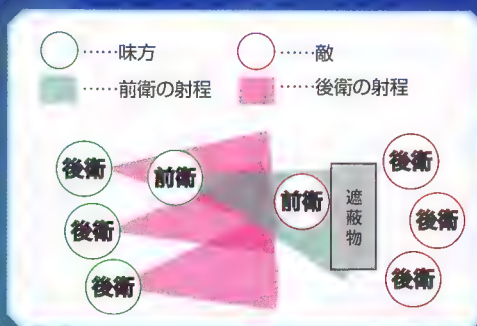
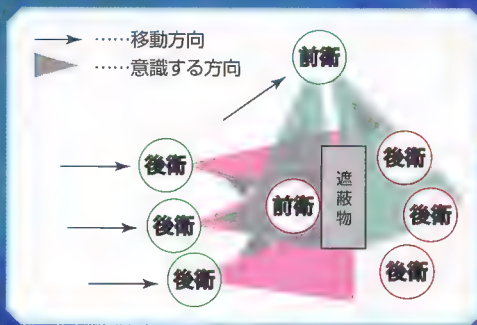
ふ〜ど L字型にして進む感じかな。

とうふ 横からも射線を通すことでただ前だけ見ていればいいって立ち回りが成立しなくなるんですよね。

たわば 前衛は正面からぶつかるだけだと、敵の前衛しか見れないですからね。それが横に回ると前衛だけじゃなくて後衛にも射線が通るようになる。隠れる場所が無くなるから、どこに居ても倒しやすくなる。

ふ〜ど このとき、敵の前衛に横のラインを意識されても全然問題なくて、横に敵の意識が逸れれば、今度はこちらの前衛部隊のラインが上がり、敵の後衛を狙える位置に届く。一番の狙いは敵の後衛を狙うことにあるから、それこそ理想的な展開になるんですよね。

たわば 中衛も同様ですね。仮に二方向から敵のターゲットをもらったら遮蔽物を利用して逃げれば味方が攻撃しやすくなりますし、だれにも狙われていないなら自分だけが撃ち放題になる。

タカシ 守るにしても、危ないから引いているだけだと、一番奥まで下がったときに本当に逃げ場が無くなってどうにもできなくなってしまう。最悪、前衛を犠牲にしてでも後衛が回り込んでスペースを確保しておくことが重要ですね。

真正面に向かって進むだけでは、狙える敵が前衛だけとなってしまう。敵の前衛を倒さない限りはラインも上がりにくく、後衛の射程が奥まで届かない。遮蔽物がある場合はそのラインに到達するまで一方的に攻撃されてしまう事も

縦に展開している相手に対して、L字型に展開すれば、敵の前衛に集中攻撃を浴びせつつ、横に抜けた味方の前衛が、遮蔽物を抜けて敵の後衛も射程内に捉えられるようになる。敵の意識に「横からも攻撃が来る」と植え付ければ正面からの攻撃も当たりやすくなるぞ。

上級者のエイム

――上位プレイヤーとしてエイムがうまくなるコツを教えてください。

たわば 立ち回りで生きてきた人間としてはエイムで勝負するのは分が悪いです。

ふ～ど 俺もです。チーム戦術じゃないと勝てないですから。それに戦術を軽んじて、とにかく強い人と組めばいいやっていうのはダメだと思うんですよね。もちろん最終的には強い人と組むようにはなるとは思うんですが、それはその時だけでいい。

たわば そうはいってもふ～どさんはエイムがすごいからね（笑）。

ふ～ど いや、俺はそんなに命中率は良くないですよ（笑）。というか、そう見えたとしても、重要なのはなんで当てられるのかってことを考えることだと思うんですよね。

たわば え、エイムってセンスじゃないの（笑）？

ふ～ど いやいや違いますから（笑）。

たわば いやいや、センスだって。全国に、ほかの技術は未熟だけど、エイムがすごいプレイヤーを見掛けるけど、それはやっぱりセンスなんだよ（笑）。

ふ～ど いや、だからそれが違うんですよ（笑）！ よく当てる人がどういうときに当てているのかを観察すると着地際をしっかり狙っていたりして、それってセンスっていうよりも要領の良さじゃないですか。空中に居る相手を撃つのが得意な人もいると思いますが、それも同様で、当てるためのコツを口で説明できないだけで、感覚で持っているんですよ。

たわば 口で説明できない感覚、それってセンスじゃない（笑）？

ふ～ど 絶対違いますって（笑）。X軸（上下）とY軸（左右）の照準の調整にコツがあると思うんですよ。

たわば それもセンスです（笑）。

ふ～ど いや違うんですって（泣）。

とうふ 持つ者と持たざる者の発言の相違ですかね（笑）。

ふ～ど いやいや、持たざる者の発言が大き過ぎるっていうのはやっぱり問題ですから。俺だって最初は当たらなくて、着地を狙えば当たるっていうのを教えてもらって、試してみたらすごく簡単に当てられた。……この簡単っていうのはセンスじゃないですよね（汗）？

たわば 俺は着地際のハンマーガンですら外すときもあるけどね。まあ続けて（笑）。

ふ～ど それも積み重ねですって（笑）。まあ、それで、最初は当て方が分からなくて、とにかく当てるためにはどうすればいいのかっていうのを考えたんですよ。その結果、今ではクイックドローを狙うのは止めました。その代わり照準をしっかり真ん中に収めて、あとは相手が動く方向をがどっちに向いているのかを見極めるようにしたんです。縦軸だけ合わせて、あとは敵がどっちに向かってダッシュするかを予測する。その位置にあらかじめカーソルを動かして、ダッシュしたら撃つ。これなら、狙いがぶれることもないし。それに敵の取る行動のほとんどは左右へのダッシュがほとんどだから、左右を見ているだけでも十分。それで今の命中率を出せるようになったんですよ。まあ、これってFPSの基本技術でもあります。だから、結局当てるためにどうしたらいいかを考えることが一番重要で、そのために研究を惜しまないってことがエイムのコツだと思うんですよ。

たわば なるほど。マシンガンを撃つなら、相手を狙って、あとは相手の動きそうな方向に向かって打ち続ける感じ？

ふ～ど そうですね、敵のダッシュしそうな方向にあらかじめ振っておく感じですね。

たわば 確かに、ふ～どさんって真ん中に照準を合わせておくことが昔から多かった気がしますね。

ふ～ど あと、自分で言うのもアレですが、俺、ビームライフルは当てるのうまいんですよね。でもこれはまた感覚が違くて謎が多い。これはセンスなのかな……（笑）。

タカシ えー、センス理論肯定しちゃうんですか（笑）？

ふ～ど それでも、人一倍撃ってますからね。あくまで基本の積み重ねですよ。あとはガンデバイスの構え方。エイムに自信が無い人は一度プレイしているときの自分の構えを写真に取ってみるといいですよ。大体が銃を画面に寄せ過ぎていたり、体の軸がぶれていたりで、不安定になっている人がほとんどですから。

Q. エイムのコツって何ですか？

常に中央にターゲット！
行動予測を立てて、視野を絞る！

ふ～ど 照準を常に中央にとらえ、そこから動きそうな範囲だけに意識を集中させればOK。見る範囲が狭まれば、それだけ反応も早くなるし、照準をずらす距離が短ければ短いほどぶれないので精度も増しますよ。ターゲットを切り替えれば必ず中央にくるからそこを狙うだけでもかなりヒットするようになると思いますね。あとはチャンスがあればガンガン撃っちゃっていいと思います。エイムの命中率を上げるよりも一試合の間にどれだけ当てたかを意識しておくのがいいんじゃないかなと思います。

ガンデバイスを構えるときはカメラやビデオカメラの構えと同じで脇をしっかり締めて照準がぶれないように常に固定。これで照準を中央に保ちます。画面外に照準を外すときは手首の動きを使います。

構える時に腕を伸ばすとその度に照準がぶれます。また、画面に近付き過ぎるとセンサーが反応しなくなります。

Razerからヘッドセットが登場！

プロゲーマーふ～ど氏がスポンサードを受けるRazerから高性能なヘッドセット「Razer Kraken Pro」が登場！ 最高品質でクリアな高中音から強力な重低音までに確実に再生してくれる。「ガンスリンガーストラトス」の世界に没頭するにはもってこいのアイテムだ。マイクも装備しているのでバーストも快適！ ちなみに、このヘッドセットは勝ちたかり杯の優勝賞品として提供されたぞ！

軽くて疲れないし、着け心地も最高ですよ！

ケーブル長：1.3 m / 4.27 フィート +2メートル / 6.6フィート の延長ケーブル付属
重量：293 g / 0.65 ポンド
http://www.razerzone.com/jp-jp/

日本橋ステージ攻略！

選択率No.1

本作において人気ステージである日本橋。バースト、ソロプレイ、どちらの状況にも関わらず選択する人が多いため、たとえ自身が選択していなくてもこのステージで対戦する結果になる確率は非常に高い。

本作で勝つために必要なのは、決してテクニックだけにあらず。ステージに合わせた戦術と行動もとても重要になる。それゆえ、選択率の高いこの日本橋ステージの特徴をよく理解しておくことは、勝率を上げるうえでは必須といえる。

ここでは、いくつかポイントとなる地形やその周辺での動きかた、有効な戦術などを解説していくので、しっかり覚えて勝率を上げていこう。

日本橋の特徴

ステージ全体を上から見下ろすと縦長の形をしており、それぞれのチームがその両端付近からスタートする。中央に中程度の高さのビルが連なり（Point A）、試合開始直後はこの上での戦端が開かれることだろう。

1～4番のスタート側の右手ビル（Point B）は多少入り組んでいるので注意が必要。わずかな差ではあるが日本橋の中で最も高所となる看板がある。

5～8番のスタート側であれば、本ステージで最も陣取りやすい高いビル（Point D）が左手に見える位置から始まるため、選択しているキャラクターやウェポンパックの種類によっては、こちら側からスタートしたほうがやや有利になることも。そして、このビルや、中央のビルから見下ろせる場所に開けた場所（Point C）があり、本ステージでの一番の激戦区となりやすい。

全体的に遮蔽物となる地形やオブジェクトは多いが、中央のビルはそのほとんどが半壊し、どんどんサイズが小さくなる。また、道路に面した建物にあるアーケードも比較的簡単に壊れることも覚えておこう。路面に降りる際、着地のスキを隠せる遮蔽物となるトラックは、少しでも被弾率を下げるべく活用していきたい。

Point A

A
戦闘開始位置
①～④

Point B

高
低
アーケード
路上

Point A：中央ビル郡での戦闘

Point B：隠れるのに便利だが固執厳禁

B
戦闘開始位置
⑤～⑥

Point C

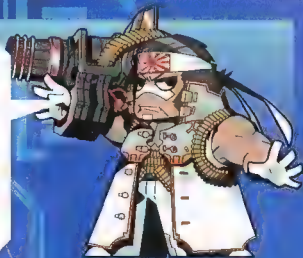
Point D

Point C:日本橋最大の激戦区　トラックも活用しよう!

Point D:高所をキープして攻撃し、敵を誘い込め!

ガンスト「あるある」物語

ガンスリンガー ストラトスでよく見られるシチュエーション。でもそれって本当にそうなのか？ そしてそんなことしてて大丈夫なのか？ 改めてよく考えてみよう！

敵に囲まれているのに、援護が無いから2（あるいは3）落ちした！

敵を追っているとき、追われているとき、こんなときに味方の援護が受けられず、一気に倒されてしまうこともあるだろう。チーム戦ゆえに、援護を期待したいのは確かだ。しかし、そこで自身が「孤立していないか」ということは必ず確認しておきたい。

特に、機動力に優れるキャラであれば、思わず敵を追い立てて、敵陣深くまで突出してしまうことも多い。しかし、それにすべてのキャラが追い着いていけるわけではない。置いてけぼりにされたキャラは、当然援護などできないので、それを期待するのは難しいところである。

二落ち前提でのプレイであれば、突出は決して間違ったことではないかもしれないが、どんな状況でも同じ動きをしてしまうのは危険。しっかりと動きを修正して孤立は避けよう。

また、再出撃時、二落ちを回避するために前線を避け、離れた位置に出撃するのはとても大事。しかし、例えば、味方との間に敵が居るような場所へ再出撃すると、当然、いざ追われたときにだれも助けに行けないのである。そこに敵が再出撃してくれば、あっという間に追い詰められることになるだろう。

ゆえに再出撃は、なるべく味方の後方にしたい。もちろん、あと一人落ちたら負け、というシチュエーションでは、孤立している味方を探してその近くに出撃するのも大事だ。

一回も落ちずダメージも与えていたのに味方がやられて負けた！

中～後衛キャラでよくあること。一見して大活躍、仕事もこなしているように思えるが、ここには落とし穴もあるのだ。その試合の内容を振り返り、「自分が狙われていた」かどうかを思い出してみよう。

自身があまりダメージを受けていなかったというのであれば、当然、その間に味方が敵に集中攻撃を受けていた可能性もある。そうなれば、結局回避を強いられる味方の攻撃できる回数が減少し、トータルでのダメージは減少してしまうことも。そうであれば、味方に負担を強いている分、二人分の活躍をしていただろうか？

間違いがないように言っておくと、ゼロ落ちが悪い、というわけではなく、一回も落ちず、かつ敵を繰り返しダウンさせつつ、しっかりとダメージを稼げていれば、それは充分な仕事をしたといえる。

また、試合の流れの中で、事故はどうしても起こるもの。味方が思わぬ大ダメージを受けることもあるだろう。そんなとき、もしも敵の再出撃がもう無く、多少耐久力は減っているけれど十分逃げ切れそうであれば、自身は後退して離れた位置からの援護に徹するのは決して悪手ではない。

忘れてはいけないのが、ゼロ落ちだからといってそこで思考を停止しないことである。そこで敗戦の理由を振り返らないと、敗因をつきとめて成長することができないぞ。

前の試合でミスした人と再度マッチしたので何度もシンボルチャットを送信した

本来、二落ちしてはならない人が二落ちしてしまったときや、ラスキルであっさり倒されてしまったときなど、そういった失敗をしてしまった人にはついつい[illegible]を押したくなってしまうもの。しかし、事故は起こってしまうものであり、本人とて避けようがないシチュエーションで撃破された可能性もある。

こんなとき、しつこくチャットを送られるのは、当然あまり気分の良いものではない。本作に限らず、対戦ゲームというものはメンタルの重要性が非常に高い。なかば煽りとも取れるようなチャットの送信のしかたは、対象となるプレイヤーのやる気を削いでしまうことも。

そうなると、結局自分の首を絞めているだけなので、この行動は決して正しいものとはいえないのである。

味方が、無理な突出などを繰り返して落ちてしまったのでなければ、フォローしてあげることで、前の試合の二の舞は避けられるはずだし、そのほうがより建設的である。とはいえ、落ちてしまった側も、それを反省して動きを修正しなければ、やはりどこかで必ず痛い目を見てしまうだろう。

一度チームメイトとしてマッチングしているということは、ランクが近く、次の機会に敵でマッチングする可能性もある。そんなときに、お互い気まずい状況にならないよう気を付けたい。

バーストしての一戦目、チームメイトのミスで負けて思わず口にした「何やってんの!?」

気心の知れた仲間とバーストしているときなど、思ったことが思わず口から出てしまうこともあるだろう。しかし、左でも述べたとおり、対戦とはメンタルがとても重要になる。バーストして、それが一戦目のときに、味方を激しく責めるような言い方をしてしまうと、当然、落ち込む可能性も高く、最悪不機嫌になって残り二戦に大きな影響を与えてしまうことになりかねない。

チームのうち二人の間の空気が悪くなれば、当然残りのメンバーも微妙な空気になってしまい、ハラハラして試合どころではなくなる可能性も考えておかなければならない。

負けた試合のダメだったところを反省するのは重要であるが、あまり厳しい言い方をすると、心が折れてしまう人もいる。

ミスがあったのであれば、そこを反省しないと残りの試合で同じミスをする可能性はあるので、まずはダメだったところに軽く注意を促し、試合がすべて終わってからしっかりと話し合いをするほうがいいだろう。

最悪、ゲーム内だけでなく、交友関係にもひびが入りかねない行動なので、興奮して味方に当たりやすい人はよく考えて発言しよう。最大四人でプレイするゲームなので、そこでこじれてチームメイトがそろわなくなりました、ということになると本末転倒になってしまうぞ。

GUNSLINGER STRATOS 2
(ガンスリンガー ストラトス2)

DATA
メーカー:スクウェア・エニックス
稼動開始日:2014年2月20日
ジャンル:オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
プレイ料金:1プレイ100円/3プレイ200円　対応するICカード:NESiCA

一日中、ガンコンを握りしめる——たまに噛み砕きたくなるアツいゲーム！

ガチな話、ここ2年ほどの週末は、『ガンスト』と『LoV』を遊んで、夕飯時になったら友人と酒を飲みに行く……それが当たり前の生活になっています。改めて文章にするとちょっと哀しい生活ですけれど、非常に充実していることは間違いないんです(笑)。

自己紹介が遅れました。週刊ファミ通で、不定期に連載しているアーケードのコーナーを担当しているしんのすけです。このシリーズはずっと遊んでいて、第1作の最終戦績は7412戦3691勝3609敗112分(ランクはGS)、『ガンスト2』の現在の戦績は1240戦650勝573敗17分(ランクはB4)。週末プレイヤーにしては、遊んでいる方かもしれないですね。"しんのすけ"というプレイヤーネームで遊んでいるので、マッチしたことのある方も多いかもしれません。ふだんは最新情報や魅力をお伝えするインプレ記事を書くことが多いんですが、いい機会なので思うがまま、『ガンスト2』について書いてみようかなと思います。

突然ですが、本作の面白いところって、皆さんはどこにあるでしょうか？ キャラクターの魅力？ チームプレイの妙？ 対戦システムのバランス？ もちろん、人によってゲームが面白いと感じる場所は違いますが、上に挙げた個所を面白いと感じている方々は多いかと思います。僕もその一人です。個人的には、それに付け加えて二つの要素が、このゲームが持っている大きな魅力なのかなって思っています。

まず一つ目は、これは第1作の方が顕著に感じましたが"こまめなバランス調整のアップデート"です。アーケードゲームでは、どうしても"火力が高い武器"や"移動速度が突出して速いキャラクター"などが流行するもの。対戦ゲームである以上、それは必然なのですが、あまりに突出し過ぎた性能の武器やキャラクターを調整して、対戦環境を整えるのが『ガンスト』シリーズは特に上手だなぁ……というイメージがあります。WPの追加も定期的に実施されているので、対戦環境がマンネリ化しにくいのがうれしいところ。また、プレイヤーランクを左右するポイントの増減も、頻繁に調整されていたので、キャラクターのランクを上げるモチベーションが保ちやすいのも、個人的には遊びやすくて好きな部分でした。

そして二つ目は中毒性の高さ。1試合が短時間で終わるので、誇張無しですぐ〜〜〜〜っと遊べてしまいます。「ゲームは1日1時間！」と言われちゃいそうですが、1日130戦やったのが最高記録かな？(笑)。

『ガンスト2』で、特に面白いと感じる部分の話も。戦略的な部分で言うと、リスポンの場所が任意で選べるようになった点はかなり大きいと思います。いわゆる"リスポン狩り"が狙いにくくなり、同時に、後方に居るスナイパー系武装のキャラクターも一気に距離を詰められる可能性が出てきたので、敵味方ともにリスポンの位置はかなり意識しなくてはいけない要素になったのではないでしょうか。欲を言えば、自分がリスポン中に、同じくリスポンしようとしている味方がどこに落ちようとしているのか、画面に表示されるとうれしいですけれど。野良で味方と同時に落ちると、どこにリスポンしていいのか迷った挙句、速攻で2落ちとかたまにありますからね(笑)。また、使用できるキャラクターが19人に増え、武器の種類が大幅に増えたこともゲームを遊んでいて楽しいと思える理由の一つ。稼動から約二カ月が経過した今でも、性能を知らない武器がけっこうある気がします。大型マルチボムのサブトリガーで起爆までの距離が半分になったり、衛星回復兵器(Lv.4)のサブに衛星弾薬補給兵器があるなんて、最近まで知らなかったですからね(苦笑)。ずっと「黄色の回復兵器って何なんだろ？」と、ビビりながら避けていました(笑)。

"こまめなバランス調整のアップデート"は、『1』の方が顕著だったと先ほど書きましたが、『ガンスト2』はまだまだ稼動したばかりのゲーム。4月24日にはWPの追加や武器、キャラクターの調整も入るようですし、TOPANGAでの大会、そして公式大会も控えています。これから先も、アッと驚くような発表がきっと控えているタイトルだと思います。

そうそう、試合で負けたときに、ここまで悔しいと思えるタイトルは自分の中では久しぶりなんです。対戦に負けてアツくなれるのは、きっとそのゲームにハマっている証拠だと思います。今後もずっと本作を遊ぶつもりなので、マッチしたら……

よろしくお願いします！

アゲ魂とは？　「しんのすけ」と「アーケードゲーム魂」:週刊ファミ通にて隔週掲載されている、アーケードゲーム情報を取り扱うコーナー「アーケードゲーム魂（アゲ魂）」のメイン担当がしんのすけである。どうでもいい余談だが、たまに本誌の『WCCF』などで執筆している「マンモス丸谷」が担当することもあったりします。

始めるなら今だ!! ついに稼働開始! アーケードでパズドラを楽しもう!

 Text:飛鳥

いよいよ稼働が開始した『パズドラ バトルトーナメント -ラズール王国とマドロミドラゴン-』(以下、パズバト)。ルールや操作は簡単なので、『パズドラ』を遊んだことの無い人はここで覚えてゲーセンでレッツプレイ!

パズドラ バトルトーナメント －ラズール王国とマドロミドラゴン－

- ■メーカー：スクウェア・エニックス
- ■ジャンル：オンラインマルチ対戦型パズルRPG
- ■操作方法：タッチパネル
- ■稼働日：2014年4月24日(稼働中)
- ■使用基板：――
- ■ネットワークシステム：NESYS

パズドラ バトルトーナメントはこんなゲーム

簡単操作でドロップを消して敵を攻撃!

画面に直接タッチしてドロップを移動させ、同じ色のドロップをタテ、ヨコに三つ以上そろえて消すと攻撃できる。ドロップをたくさん消して相手プレイヤーのライフを減らし、勝利を目指そう!

『パズバト』のパズルはスマートフォン版『パズドラ』よりも広く、5×8マスとなっている。そのため、『パズドラ』より多くのコンボを作って、相手に大ダメージを与えられるのだ。

魅力的なモンスターたちが大画面でアニメーション!

バトル中は参加モンスターたちが迫力のアニメーションでバトルを盛り上げる。いろんなモンスターのアニメーションを楽しもう。

モンスター特有のスキルを使うと美麗なアニメーションでスキルが発動!

8人のプレイヤーアバターが登場

プレイヤーは、自分の分身として8人の中から好きなキャラクターを、アバターとして選択できる。どのキャラクターを選択しても性能の優劣は無いので、純粋に好きなキャラクターを選択しよう。

選択できる『パズバト』オリジナルのキャラクター8人はみんな個性的。気に入ったキャラクターを選択しよう。

選択したキャラクターたちは、外見のカスタマイズが可能。自分だけのオリジナルカスタマイズをしていこう!

オンラインで全国のプレイヤーと対戦!

本作最大の特徴ともいえるオンラインバトルでは、最大16名のトーナメント方式で全国のプレイヤーと対戦する。全国のプレイヤーと切磋琢磨して腕を磨き、『パズバト』の頂点を目指して戦おう!

気軽に参加できるオンライン対戦だが、勝ち進むと1対1でのガチンコバトルもあり、まさに白熱必至! これまで自分が育てたモンスターと自分の実力を、思う存分発揮するのだ!

NESiCAを使ってゲームを始めよう！

本作はNESiCAに対応しており、NESiCAを購入～登録してから遊ぶことで、ゲーム中の戦績はもちろんプレイヤーキャラクターやモンスターの育成、アバターのカスタマイズなどができるのだ。

カスタマイズはゲーム内のメニューから選択できる。カスタマイズメニューでは、入手したモンスターのコストや属性、スキルが確認できるほか、チーム編成の変更やモンスターの進化といったことも可能だ。

そして、プレイヤーキャラクターに関するアバターカスタマイズでは、髪の色や服などの変更に加えて、バトル中に使えるプレイヤースキルなどが購入できる。本作をより楽しむために、ぜひNESiCAを使ってプレイすることをオススメするぞ！

NESiCAは1枚ですべての対応ゲームに使用できるぞ。

公式モバイルサイトを使ってもっと楽しく！

NESiCAを使ってゲームをプレイしたら、公式モバイルサイトにアクセスしてみよう。ここでは、戦績の確認やカスタマイズといったサービスを利用できる。ゲーム内では制限時間の関係から落ち着いてカスタマイズができないこともあるので、これを機会にモバイルサイトを活用しよう。

また、「パズバト」の公式Twitterでは本作のさまざまな情報がいち早く配信されるので、そちらもチェックしてみよう。これらの情報をまとめて見られる「パズバト」公式サイトもあるので、情報を集めるときは、公式サイトもチェックしておこう！

●「パズバト」公式サイト
http://www.padbt.com/

●「パズバト」公式Twitter
https://twitter.com/padBT_PR

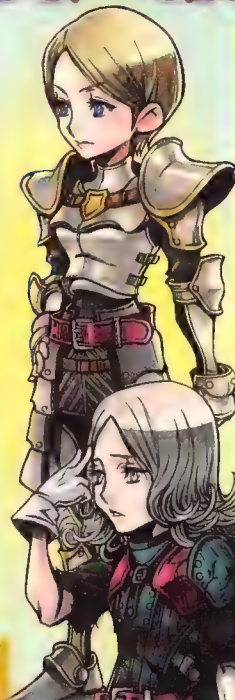
●「パズバト」公式モバイルサイト
http://www.padbt.mp/

こちらのQRコードから公式モバイルサイトへ！

プレイヤーの分身となる8人のキャラクターたち

水無月ヨウ

アンリ・ボーラム

武田ムラクモ

パトリシア・エゼル

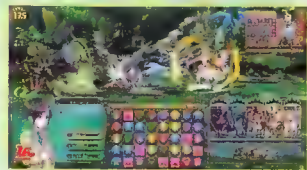
牧村チカ

ティンニン

沖田リオナ

フォーレン・ラズール

初めてでも大丈夫！ パズバトの遊び方を覚えよう!!

『パズドラ』未経験でこれから『パズバト』を始めようと思っている人は、まず次の四つのポイントを覚えよう。①同じ色（属性）のドロップをタテかヨコに三つ以上そろえて消すことで攻撃。②ドロップを五つ以上つなげて同時に消すと全体攻撃になる。③タッチして移動させる際ドロップは、隣のドロップと入れ替わりながら移動する。④ドロップが消えると上のドロップが下に落ちる（上にドロップが無い場合には枠外の上からドロップがランダムで落ちてくる）。これらのポイントを覚えた上で、右図で解説しているように同じ色のドロップが二つそろっているドロップを見付け、そこに同じ色のドロップを移動させることから始めてみよう。

最初は二つ並んでいるドロップを見付け、それと同じドロップを移動させて三つそろえる方法で消していこう。

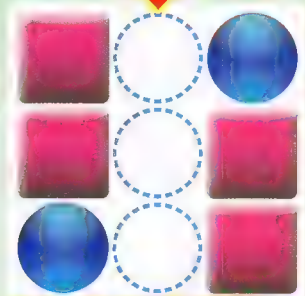
移動させたいドロップをタッチ！

タッチ！

タッチしたまま指をスライド

スライド

目的の場所で指を離す

指を離す！

タテ・ヨコに三つ以上そろえると消える

CAUTION！

チームのモンスター属性と消すドロップの属性を合わせよう

例えば火属性のモンスターがチームに居ない場合、赤いドロップを消しても攻撃は発生せず相手モンスターにダメージを与えられない。そのため、攻撃するときは基本的にモンスターの属性と同じ属性のドロップを消すように心がけよう。

プレイヤーが使用可能なプレイヤースキル

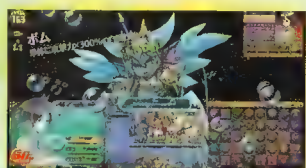
プレイヤーはバトル中、使用アバターに関係無くカスタマイズモードでセットしたプレイヤースキルを使用できる。自分のチームを有利にするものや相手の行動を妨害するものなどがあり、それらはバトル中にプレイヤーのスキルポイントを消費して使用する。また、プレイヤースキルはバトルで得たコインを使って自由に購入や設定が可能なので、チームや戦略に合わせて変更できる。自分だけの戦略を考えてバトルへ挑もう！

コンボ数が1増加するプレイヤースキル。使用後にコンボをつなげば相手に与えるダメージが上がるので使いやすい。

プレイヤースキルはカスタマイズで自由に購入・設定できる。スキルの系統が分かれているので、自分の戦略に合わせよう。

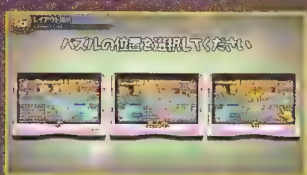
モンスター固有のスキル

登場するモンスターは、チームのリーダーにした際自動的に発動するリーダースキルと、バトル中に使用できるモンスタースキルの2種類を持っている。これらのスキルはバトル中モンスターアイコンをタッチすると確認できるほか、カスタマイズのモンスターBOXでも確認できる。

リーダースキルやモンスタースキルはバトルに勝利するための欠かせない要素。スキルの効果を覚えて戦略に合ったモンスターを入れよう。

直接相手モンスターにダメージを与えるモンスタースキルは、安定したダメージソースとして利用できる。

ドロップの属性を変化させるモンスタースキルは、チーム内のモンスターの属性も考えて使うとバトルで大きな効果を発揮する。

パズルの位置を変えて操作しやすく

カスタマイズのレイアウト選択で、バトル中のパズルの位置を左、中央、右の3パターンの中から任意に変更できる。それに伴ってキャラクターやモンスターの位置も変更されるので、利き腕やパズルの見やすさ、快適さなどを考えながら、好みの位置にしよう。

画面を直接タッチして操作するため、利き腕や操作の快適さ、画面の見やすさなどを考え、自分のプレイしやすい環境を作ろう！

覚えておくとお得!? スキル選びとオススメスキル

初心者のうちはコンボを安定してつなげられないことが多いので、直接相手モンスターにダメージを与えるスキルやHPを回復するスキルがオススメ。慣れてきたら、相手モンスターの防御力を下げるスキルなども使ってみよう。チーム編成にもよるが、ドロップの属性を変化させるスキルは変化後の属性を持つモンスターが多数チームに居る場合はとても役に立つ。また、コンボに慣れてきたら直接相手にダメージを与えるスキルを減らし、ドロップの属性変化や攻撃力上昇などのスキルに入れ替えていくと、コンボを使って大ダメージを狙いやすくなる。

コンボをつないで敵に大ダメージを与えよう！

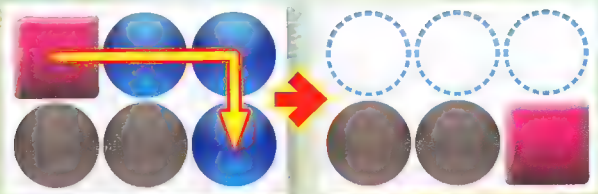
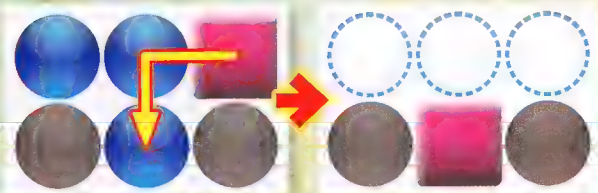
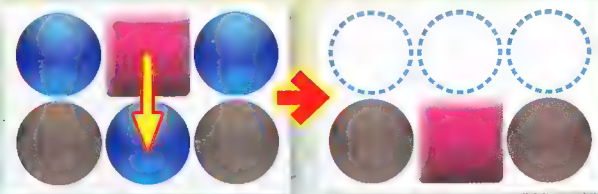
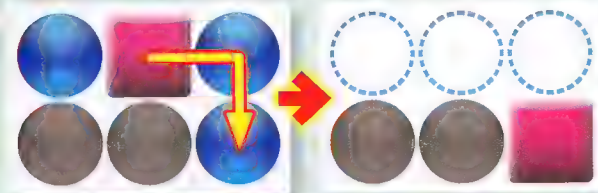
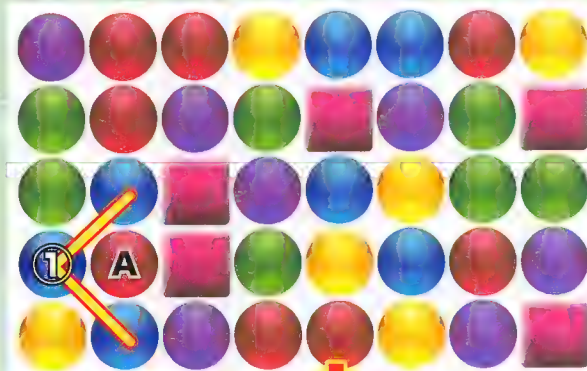
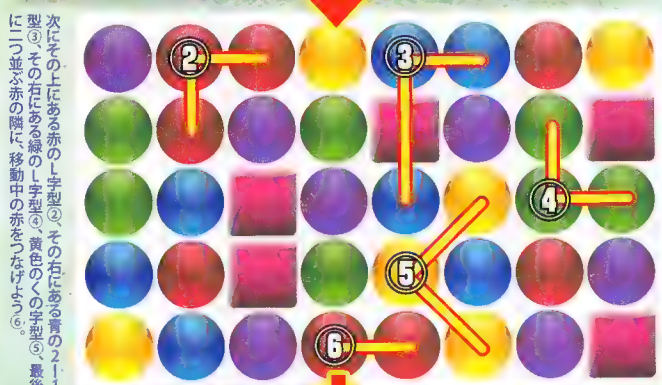
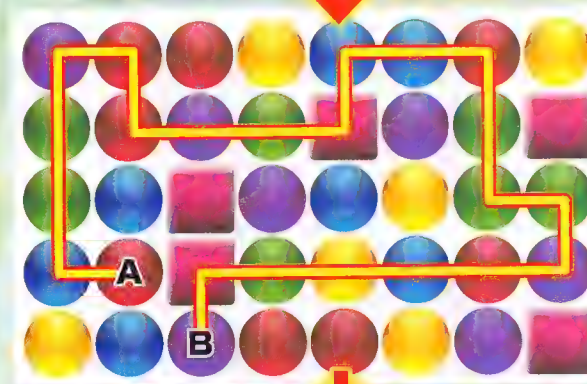
コンボは、三つ以上そろっているドロップが立て続けに消えていくことで発生するシステム。

コンボをつないでいくと単純に攻撃力が上がり、相手モンスターに与えるダメージが増加するというメリットのほか、回復ドロップがコンボに入っていればその分回復量は大きくなる。また、チーム内のモンスターに居ない属性のドロップをそろえていてもコンボ数は上昇するので、結果的に攻撃力が上がる。そのため、バトル中は常にコンボを狙いながらのドロップの移動が基本となる。3～4コンボを常に狙えるようになれば初級者脱出だ！

コンボを重ねていけばモンスターの攻撃力がどんどん上がる！ また、4～5コンボ程度の攻撃を連続して出せれば、相手プレイヤーに大きなプレッシャーを与えることもできるのだ。

コンボを狙うための考え方

コンボは一筆書きの要領で複数のドロップをそろえることで作る。下図でよく見られる配置の一部を例として挙げたので参考にしてほしい。

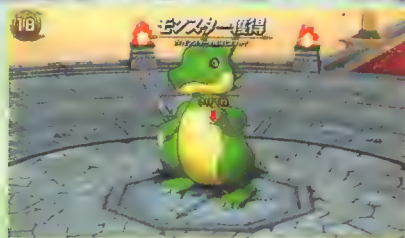
下図の例1と2はL字に配置されていることから通称L字型と呼ばれ、例3は通称くの字型と呼ばれる。例4は通称2-1型と呼ばれる形だ。これらの形を探し、そろえる順番を考えながらドロップを移動させよう。

コンボの一例

このような形の場合、まずはパッと見て簡単に消せそうなL字型やくの字型などを探そう。ここでは青のくの字型①に注目。起点は「A」の赤だ。

次にその上にある赤のL字型②、その右にある青の2-1型③、その右にある緑のL字型④、黄色のくの字型⑤、最後に二つ並ぶ赤の隣に、移動中の赤をつなげよう⑥。

これまでの①～⑥をタッチする赤ドロップ「A」から指を離す場所「B」まで一筆書きの要領でつなげると、図のような流れになる。この通りに移動させると……。

見事6コンボが完成。だが、ドロップの移動方法によってコンボの形は多岐にわたる。ここでは左図の例を利用したが、同じ形でもそろえ方は複数あるのでいろいろ試そう。

モンスターを手に入れてチーム構成やモンスターの育成をしよう!

バトルが終了すると、対戦結果に応じて経験値や称号、新しいモンスターを入手できる交換チケットが手に入る。モンスターはガチャドラが生み出したタマゴの中から、所持する交換チケットの数だけ獲得でき、その際モンスターを入手してモンスターBOXに送ったり、モンスターの強化や進化などができる。モンスターはほかのモンスターや「強化合成用モンスター」と合成することでレベルアップが可能で、強化に使用するモンスターと強化元のモンスターが同じ属性なら獲得経験値が1.5倍になるので覚えておこう。

また、モンスターはそれぞれに定められている進化ポイントを「進化用モンスター」を合成して規定までためると、強力なモンスターへと進化できる。これで戦力を一気にアップさせられるのだ。そのほか、ゲットしたモンスターをその場で売却し、ゲーム内通貨であるコインに変換もできるので、ガチャドラで獲得できるモンスターを見て使い道を考えよう。

ガチャドラのタマゴはバトル終了後に必ずゲットできるが、獲得できるモンスターの数は対戦結果によって変化する。プレイを重ねて新たなモンスターを入手したり、所持するモンスターの強化や進化をしながらチームを作り上げよう。

対戦終了後は、お楽しみのガチャドラタイム。ガチャドラの手を下げるとお腹からタマゴが出てくる。タマゴの模様や色で期待度が変わってくるのだが、果たしてどんなモンスターが登場するかな?

出てきたタマゴの中から、何と超激レアモンスターが出現! 激レアや超激レアなどレア度の高いモンスターは、出現時の演出も派手なのでうれしさ倍増だ。何度もプレイして、ぜひ超激レアを手に入れよう。

進化素材を与えてモンスターを進化!

モンスターごとに定められている進化ポイントは、進化用モンスターを合成してためると進化が可能だ。進化後は能力がアップし、モンスターの姿も変化。各モンスターに必要な進化ポイントはモンスターBOXで確認できる。

ガチャドラから出たモンスターは、プレイヤーが所持しているチケットの数(最高3枚)だけ入手できる。ここでモンスターを強化・進化したり、モンスターをモンスターBOXに送ろう!

全国のプレイヤーとオンラインでパズドラバトル!

『パズバト』のだいご味である対戦は、オンラインで全国のプレイヤー最大16人とのバトルが可能だ。バトルは予選、準決勝、決勝と3試合行われ、敗退した時点でプレイは終了となる。予選は16人全員参加によるスコアアタックバトル。ここでのポイント獲得数上位4名が準決勝へ進む。準決勝と決勝は1VS.1のリアルタイムバトル。これを勝ち抜き、トーナメントを制覇するのだ! どの試合も戦略さとテクニック、そしてスピードがモノをいうスリリングなバトルが展開されるので、自分の育てたモンスターと考え抜いたチーム編成、そして独自の戦略で戦おう!

モンスターとプレイヤー両方のスキルを駆使して敵を倒せ!

全国のプレイヤーとアツいバトルが味わえるオンライン対戦で実力を試そう!

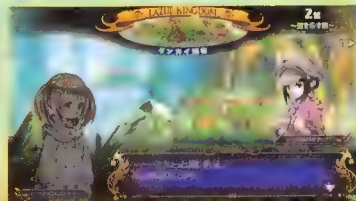
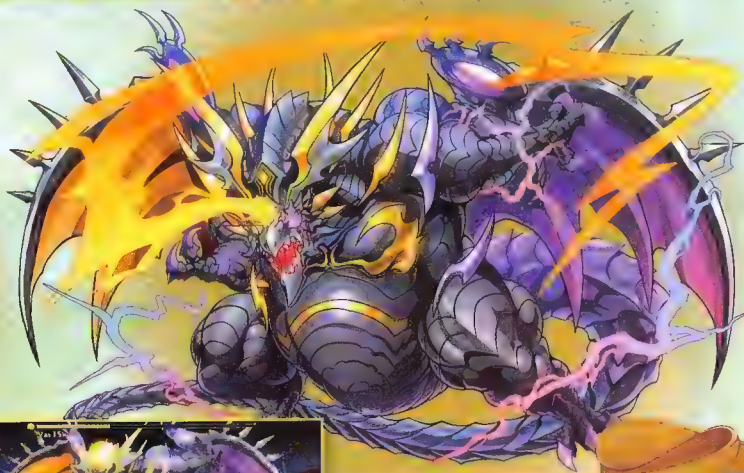
予選は16人全員でのスコアアタック!

予選は16人参加のスコアアタックバトル。出現する敵モンスターを素早く倒してスコアを獲得しよう。獲得した合計スコアで競い、上位4名が準決勝へ進むことができる。

準決勝・決勝は1VS.1のガチンコバトル!

予選を勝ち抜いた上位4名で争われる準決勝と決勝は、1対1のリアルタイムバトル。準決勝の勝者同士で決勝を戦う。どちらも気の抜けない戦いで、白熱すること間違いナシだ!

ストーリーモードでパズバトの世界を楽しもう！

『パズバト』はオンライン対戦だけでなく、一人でも楽しめるストーリーモードが搭載されている。こちらは各キャラクターの物語を楽しみながら、登場するキャラクターたちとのパズルバトルができるのだ。自分のペースでプレイできるので、初心者には練習にもなる。さらにストーリーモードでは、下に掲載している『パズバト』オリジナルのモンスターも登場するので、ぜひ本作オリジナルのストーリーを見ておこう。

使用するキャラクターによって異なる物語が展開される。全キャラクターの物語をチェックすべし。

微睡みから解き放たれたマドロミドラゴンの真の姿がこのカクセイドラゴン 未知の能力を持っている。

カクセイドラゴン

ジャッジゴーレム

マドロミドラゴンに挑戦する資格者を見極めるガーディアン。火と木の属性を併せ持つ。

マドロミドラゴン

マドロミドラゴンを微睡みから解き放ち、勝利した者はどんな願いでも叶うという伝説を持つ。

かつてない戦略性で描かれる

アーケードゲーム史上初、「MOBA」形式の4vs.4対戦ゲームの全容がついに判明！　今回はロケテストを踏まえた、その詳細と魅力に迫る。

Wonderland Wars
■メーカー：SEGA
■ジャンル：戦略アクションゲーム
■操作方法：特殊ペンデバイス＋レバー
■発売日：2014年稼働予定
■使用基板：Nu

アーケードゲーム+MOBAという新機軸がだれもが知る物語の世界から始まる!

アーケードゲーム好きの本誌読者にはMOBA（マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ）というゲームジャンルの名前が初耳の人は多いかもしれない。しかし、本作では、「シンデレラ」や「西遊記」など、だれもが知る世界中のおとぎ話の主役たちが活躍する世界を舞台としており、MOBAを知らないプレイヤーでも、とても入りこみやすい世界観となっている。おとぎ話でおなじみの要素を取り入れたアクションを繰り出す主人公たちの姿に、想像以上に引きこまれるはずだ。

RTS、そしてMOBAとは一体……？

ユニットが一つずつ順番に行動する一般的なシミュレーションゲームと異なり、全ユニットがリアルタイムで、受けた指示や独自のAIに従い行動するのが、リアルタイムストラテジー（RTS）の特徴。MOBAはその派生型で、リアルタイムで全体が動く戦場において、プレイヤーが一人の「ヒーロー」の操作を担当し、ほかのヒーローと協力・対決する。RPGのように戦場で戦いを積んで強化された英雄が戦局を変える、ドラマティックな体験が可能なジャンルなのだ。

永遠の悪童

ピーター・ザ・キッド

Art.真嶋杏次　CV.木村良平

MOBAはPCゲームが中心のため、マウスとキーボードによる操作に特化した印象があるかもしれないが、本作ではこのペンディバイスがその役割を勤める。

攻撃はペンで？より直感的な操作へ!

リアルタイムで戦局が動くMOBAにおいて、悠長にコマンド画面を開いたりしている手間は惜しい。『ワンダーランドウォーズ』では操作をより簡単に、なおかつ素早く実行できるよう、専用のペン型のディバイスが新たに用意された。

本作では攻撃や選択などの操作を、画面をこのペンディバイスでタッチしたり、なぞったりすることで、正確かつスピーディーに実行可能となる。おとぎ話の世界とペンという、世界観に沿った親和性もゲームへより没頭させてくれる。

不思議の国の少女

リトル・アリス

Art・輪くすさが　CV・瀬戸麻沙美

Outline

ルールはとても簡単! ゲームプレイの流れ

新ジャンルなので難しく思えるかも知れないが、ゲームの流れは非常に明快。まずはその内容を簡単に説明しよう。

図書館の案内人 マメール

Art.前嶋重機 CV.磯村知美

勝利条件

敵軍のチームゲージを減らす!

本作では四人のプレイヤーがチームを組み、チーム同士での対戦が基本となる。その勝敗を決めるのが画面左上にある「チームゲージ」で、制限時間内に相手チームのゲージをゼロにするか、制限時間終了時にゲージ残量が勝っていれば勝利だ。このゲージを減らす方法は現状、たったの二つと明確なので、やるべきことは非常に分かりやすい。戦略ゲームだからといって難しく考える必要はないぞ!

兵士は操作いらず!

戦場にはプレイヤーが操作する主人公「キャスト」のほかにも、一定時間ごとに城や拠点から生み出される「兵士」が存在する。兵士は決まったルートを進軍するようになっており、プレイヤーの指示で行先を決めることは不可能だが、その分全自動で戦ってくれるため、プレイヤーはキャストの操作に専念できる。

画面説明

2:56 ENEMY YOUR TEAM

●残り時間とチームゲージ

対戦の制限時間と、青い敵軍ゲージと赤い自軍ゲージが表示される。4分の1ごとに区切り線が引かれており、ロケテストの段階では拠点が一つ落とされると、チームゲージが大きく減少していた。

●味方兵士と敵兵士

プレイヤーが操作しない一般兵士。赤色が味方、敵は青色で表示される。自ら指示を出すことは不可能で、自動で前進し、敵や拠点と遭遇すると攻撃を開始。また、兵士にも種類があり、攻撃力や耐久力などが異なる。

●ミニマップ

戦場全体の様子が分かるミニマップ。周辺の敵味方の位置も表示され、拡大も可能。さらに、ペンディバイスを使って、味方に指示を出すこともできる。

●自キャストの情報

プレイヤーが操るキャストの情報。黄色のHPゲージはもちろん、左のレベル表示と水色の経験値ゲージも重要だ。

●自キャストと敵キャスト

プレイヤーが操るキャラクターを、本作では「キャスト」と呼ぶ。兵士と異なりプレイヤーの意思で動かすことができ、戦場のどこへでも自由に向かうことが可能。また、何度倒されても一定時間後には自城で復活できる。

敵城、敵拠点を攻撃せよ!

拠点には耐久力があり、これを攻撃によってゼロにすれば破壊となり、一気にチームゲージを削る。敵城への攻撃は、拠点への攻撃とは異なり、破壊するまで粘る必要は無く、攻撃中、徐々に敵チームゲージを削ることが可能。これらをめぐる攻防が、対戦の中核といえる。

敵キャストを倒してもゲージが少し減る!

敵キャストのHPをゼロにすることでも、敵のチームゲージをわずかに減少させることが可能。さらに、敵キャストを倒せば大量の経験値が手に入るため、レベルアップによる強化も大きな利点となる。

●敵城

ミニマップでは青色で表示される敵側の城。攻撃に成功すれば敵チームゲージへ絶大なダメージが期待できるが、中から強力な兵士が出てくるため序盤は奇襲も難しい。

●敵拠点

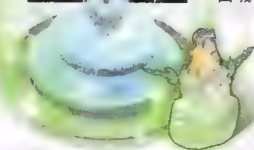
破壊すればチームゲージを大きく削れる、第一攻撃目標となる建物。中から出てくる兵士も弱めで、序盤からでも攻めやすい。

●自拠点、自城

赤色で表示される、自軍側の拠点と城。攻めてばかりではなく、自軍の拠点などに殺到する敵兵士や敵キャストを迎撃するのも、本作では重要な要素。攻めるべきか守るべきか、ほかのキャストの動向や戦況を見つつ判断せねばならない。

キャストはいつでも自城に帰れます!

自キャストが敵キャストに倒されてしまうのは、チームゲージと経験値を相手に譲り渡すも同然です。画面右下の「帰城」ボタンをペンでタッチすれば自城前に瞬間移動で帰れますので、HPが減ってきたら無理せず撤退して回復を!

帰城を選択すると数秒間無防備な状態で待機することになるので、安全な場所でどうぞ。城の前ではHPを回復可能な、回復の泉が待っています。

操作方法

ペンディバイスの使い方

本作での操作に使うディバイスは、レバーとペンディバイス、そしてそのそれぞれに一つずつ付いているボタンと、非常にシンプル。さらにレバー周りで移動と回避、ペンで攻撃や選択と役割もはっきり分かれており、コマンド入力や同時入力は一切必要無い。

ペンを使って実行する操作も、ほとんど「タッチ」と「なぞってラインを描く」の二種類のみで可能。覚えるべき操作が非常に少ない分、戦いながらも戦況全体を見る余裕も生まれてくるはずだ。

移動と回避はレバーで!

キャストの前後左右への移動はレバーで操作し、レバー台の奥側側面に付いているボタンを押すことで、現在向いている方向へと素早い移動が可能。

攻撃

自キャストからなぞった線に従い強力な攻撃を放つ!

特に本作で重要なのが、ドローショットをめぐる攻防。相手の移動先を互いに読み合っての撃ち合いが熱い!

敵をなぞる!

ノーマルショット

最も基本的な攻撃手段となるのが、このノーマルショット。敵兵士や敵キャストをペンでなぞるだけで、自キャストからその対象に向かい弾が発射される。威力は低いが何度もなぞることで連射も可能。

ドローショット

自キャストの位置からなぞったラインに従い発射される「ドローショット」は、かなり強力。ただし発動中は無防備となり、一度使うと一定時間が経たないと再使用不可能。

キャストごとにショットについてもそれぞれ大きな違いがあるんです!

各キャストではドローショットの形態がいくつかのタイプに分かれ、ノーマルショットの威力が上がる「クリティカルゾーン」の範囲も違います。間合いや戦い方の参考にしてください。

近接攻撃

拠点攻撃

ペンを振ることで、キャストが目の前の敵に「近接攻撃」を繰り出す。また、敵城、敵拠点の門に移動することで「HOLD」のマークが表示され、ここをペンでタッチし続けるとその拠点を攻撃する。

スキル

スキルを選択!

「スキル」を使うには、まず使用したいスキルの画像をタッチして選択する。

BUTTON PUSH!

選択後、ペンに付いているボタンを押すとスキル発動準備に入る。中には押した瞬間に発動するスキルもある。

ペンボタンを押して…

ラインを描くと発動!

発動準備に入ったら、効果を及ぼす範囲をペンでなぞって決定。するとスキルがド派手な演出とともに発動! ドローショットよりもさらに準備に時間がかかる分、その威力も絶大!

クリスタルスラッシュ!

各キャストが持つ強力な必殺技

System

これまでのアケゲーとは違う! MOBAならではのシステム

MOBA特有の要素が色濃く出ている本作。その特徴と魅力を、ロケテスト時のプレイリポートも交えてピックアップ!

レベルアップとスキル

敵を倒してレベルアップ

本作の各キャストは、常にレベル1の状態で対戦を開始する。だが敵の兵士やキャストを倒して経験値ゲージをためると、RPGの主人公のようにレベルアップし、各能力がアップ。序盤では難しかったゴリ押しや、城攻など成長することで狙いやすくなる。

高レベルのスキルが使用可能に!

各スキルは必要なレベルに成長しないと使用不可能。敵キャストより早くレベルアップすれば、圧倒的有利となる。

所持カードによってキャストの能力が大きく変わります!

スキルの枠には、後から入手したスキルカードを加えることが可能です。使い切りの回復アイテムや、必要レベルになると常に能力がアップするカードなどもありまして、キャストの個性が大幅に変えられます。製品版ではさらに持っていくカードをカスタマイズするなどの戦略要素が追加されるらしいですよ。

キャストの特性を生かした連携

レベルが低い序盤から攻撃力が高いタイプや、高レベルになると真価を発揮する大器晩成型など、各キャストの特性に違いがあるのもMOBAの特徴だ。

複数のプレイヤーがチームを組んで共闘するMOBAでは、お互いの長所や短所を考え、補い合うことで何倍もの力を発揮することが可能。一人で戦うよりも仲間と助け合うことで、ゲームの面白さやそう快感も倍増する!

前衛

美猴 近距離戦が得意 耐久力が高い

サンドリヨン バランス型前・中衛 自己回復が可能で帰城いらず

リトル・アリス ステータス攻撃の中衛 相手を弱体化しサポート

ピーター・ザ・キッド 回復と遊撃 支援や移動力を活かした奇襲

後衛

※特性はロケテスト時のものです

カードを集めてスキルを手に入れる!

Battle Bonus カード獲得

対戦終了時にはランダムで、スキルや装備品などが描かれたカードを入手可能。プレイ開始時には各キャストのスキルは全部そろっているわけではないので、こつこつ強化しよう。

ロケテストver.で使えた各キャストのスキル一例

クリスタルスラッシュ

サンドリヨン

引いたラインの終わり際に近いほど、高威力になる直線攻撃。回復や速度上昇などほかのスキルも強力。

如意暴風

美猴

近距離の相手には複数回ヒットする豪快な全周囲攻撃。ほかのスキルも接近戦や防御用のものが多い。

コメットレイン

ピーター・ザ・キッド

一定時間、範囲攻撃型のドローショットを連発可能となるスキル。ほかにも味方回復用スキルなどが可能。

ボムバルーン

リトル・アリス

爆発範囲にいる敵すべてを毒状態にする攻撃スキル。ほかのスキルも妨害や不意打ちに特化している。

兵士の活用と共闘

MOBAならではの重要な要素の一つが、自動で動く一般兵の働きや、戦場にある設備の状況。本作でもプレイヤーが操作するキャストだけでなく、拠点や城から出てくる兵士たちの働きも非常に重要となっている。兵士一人ひとりの力は心もとないが、人数が多ければキャストにも十分対抗可能。また、兵士と一緒に進軍することで、一対一の場面でも有利となることはもちろん、二人以上のキャストを一人で相手取っての時間稼ぎなども可能となる。無限に湧いて出てくるこの兵士というリソースをどう使うかが、本作ならではの駆け引きのカギを握る。

兵士は城や拠点に対しても攻撃可能で、複数で一斉にかかれば一瞬で敵拠点を落とすことも。状況を問わず自動で進軍するかれらを無事に敵拠点まで連れて行くには、キャストの活躍が不可欠となる。

キャストを守る盾になる!

ドローショットやスキルは発動時無防備になるが、兵士の後ろで発動すれば、ある程度安全。帰城の際にも便利だ。

兵士の攻撃力はあなどれません!

兵士の力は一人ひとりでは弱いですが、何人も集まるとキャストのHPですらあっという間に削り取るほどになります。また、自軍のキャストの近くにいる味方兵士は能力が向上する点も見逃せません。

拠点や城に一人で突撃し、敵キャストと中から出てきた複数の兵士に囲まれる……なんてことにはならないよう、ご注意ください。

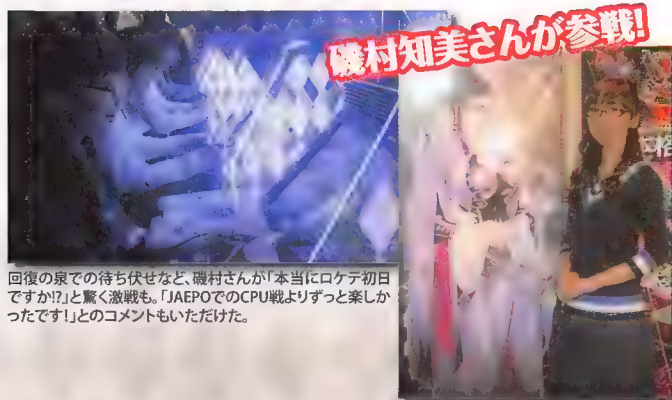
ときには敵キャストより敵兵士を優先して倒すべき場面もあります。拠点の危機など有事の際には、ドローショットやスキルも惜しまずに。

2014. 4/11～13 ロケテストレポート!

クラブ セガ 秋葉原 新館で開催されたロケテストは、整理券が即座に100番台を突破するほどの大盛況に! その詳細に加え、ゲストの磯村知美さんと総合ディレクター大原氏のコメントも紹介しよう。

初めてのプレイにも関わらず、会場では数多くのプレイヤーが、ペンディバイスの操作や、本作ならではの戦い方を理解し、熱い対戦が繰り広げられた。また、会場ではプレイヤーとマメール役の声優、磯村知美さんの特別対戦も実現。ここでは、その対戦後にうかがったコメントと、総合ディレクター大原のコメントを紹介しよう。

磯村さん マメールはミステリアスであると同時に、またこのゲームを遊びに来てもらえるよう、包み込むようなキャラとして演じられるよう頑張らせていただきます。前へ前へ突出しちゃう私でも、すぐに仲間と一緒に戦える直感的に分かりやすいゲームですので(笑)、ぜひ遊んでみてください。

大原氏 まずはMOBAという見慣れない土台や、ペンディバイスに対してのプレイヤーさんの生の反応をいただき、また率直なご意見もアンケートでいただいたことで、ご一緒にこのゲームをより良くしていければと思っております。声優さんやイラストレーターのファンの方など、幅広い層の皆さんに分かりやすく遊んでいただける作品を目指しますので、今後もご期待ください!

回復の泉での待ち伏せなど、磯村さんが「本当にロケテ初日ですか!?」と驚く激戦も。「JAEPOでのCPU戦よりずっと楽しかったです!」とのコメントもいただけた。

ライター伊勢猫のロケテストプレイインプレッション

若干ペンディバイスに戸惑ったりもしたけれど、スピーディーなゲーム展開と、アクション性の高いシステムで個人的に楽しめた本作。対戦序盤のクリープ(兵士MOB)をはさんだショットの撃ち合いから始まり、多彩なスキルや装備が解禁される中盤以降の駆け引きには白熱すること請け合い! ロケテスト版とあって使用できたスキルの種類こそ少なかったものの、攻撃や回復、サポートなど、ロールに合わせたバリエーションが目白押し。製品版ではキャストの種類と合わせ、スキルが増えるとのことなので、戦略の幅がより広がり楽しめそうだ。

ライターちくわのロケテストプレイインプレッション

まずプレイしてみての感想は、とにかく「分かりやすい」、そして「世界観にすごく引き込まれる」の二点。RTSやMOBAは、ずっとPCでプレイしている私でも少々難しく、なかなか人にオススメしづらいのですが、今回は違う!本作は、ゲーム内容も分かりやすく、ペンの操作感も正確で気持ちいい! ほかにも、おとぎ話の主人公が実は戦士だったという世界観も魅力的ですね。サンドリヨンとは、フランス語で言うシンデレラ。彼女の装備や技が、ガラスの靴や0時の時計針をイメージしたものだと気付いたときには脱帽でした。追加のキャストも、今から楽しみでなりません!

全国制覇に向けて進軍を開始せよ!

先日の戦国大戦界 生祭にて、ついに公式全国大会の全貌が明らかに! 今月は、全国制覇に燃える強豪主君のコメントに加え、全国ランキング一位の♂～魚～♂主君のインタビューをお届けしよう!

戦国大戦 -1477 破府、六十六州の欠片へ-	
■メーカー	セガ
■ジャンル	リアルタイムカード対戦
■操作方法	フラットリーダー+トレーディングカード+4ボタン+トラックボール
■発売日	稼働中(2014年2月20日)
■使用基板	RINGEDGE
■ネットワークシステム	ALL.Net

※ランキングは4月中旬時点の内容です。

天覇への道 2014 エントリー情報

「第二回 戦国大戦 公式全国大会 天覇への道」の開催日程が明らかになった! 店舗予選は5月31日～7月6日。エリア決勝は7月19日～8月10日。そして全国決勝大会は8月下旬、都内某所にて開催されるとのこと。店舗予選の参加賞は、ぷちキャラ旗印付きオリジナルストレージボックスだ!

宴武将第十弾が登場! 話題のイラストを使用した新カードを見逃すな!

スペシャルグッズのミニバインダーで初披露となった、Nidy-2D-氏による亀姫、夢路キリコ氏による阿茶局がSR宴武将となって登場する宴武将第十弾キャンペーンが展開中! このキャンペーンでは、これら徳川家の武将に加え、本願寺、豊臣家、長宗我部家にも魅力的な宴武将が追加されている! 今回の宴武将は、今までのスタンプ方式とはことなり、現在開催中の大戦国モードで獲得可能な"戦功"を一定量入手することで獲得可能となるため、どんどん大戦国モードをプレイしよう!

【SR】亀姫

コスト1.5の騎馬隊としては優秀な武力と統率力、そして特技〈魅力〉と申し分無い性能に加え、徳川家に不足していた移動速度上昇系計略を持つ超高性能武将が登場! 蒼紋点灯時に使用することで、さらに統率力、移動力、効果時間が上昇する。

【SR】阿茶局

武力こそ【SR】亀姫にくらべ1低いが、なんと特技〈魅力〉と〈疾駆〉を持ち、同コスト帯でも破格の性能を誇る武将。計略は、徳川家の武力を上昇させる采配で、紅紋が点灯している状態では、さらに武力と効果時間が上昇する。

【R】本願寺証如

本願寺では二枚目の〈新星〉持ち武将で、計略も「超新星」に部類される。計略効果は、新星1～2で撤退している本願寺の武将を戦場に復活させ、新星3では二部隊を同時に復活させることが可能となるが、必要士気が上昇する。武力、統率力ともに及第点なので、鉄砲隊を多めにしたデッキの保険としても活躍が見込める。

【R】大谷紀之助

コスト1の軽騎馬隊が充実している豊臣家に〈豊国〉、〈新星〉持つハイスペック武将が登場! 戦場で自由に立ち回りやすく、新星レベルも上昇させやすいのもポイントが高い。計略は対象の武力と移動速度を下げる逆計と、コスト1が持つには強力な内容だが、自身より統率力が低い部隊しか対象にできないので注意しよう。

【R】中島親吉

〈一領具足〉持ちの武将としては能力が高く、特技〈疾駆〉を持つ高性能武将。計略は「国令」となり、武力と移動速度が上がり、攻城すると城内の敵にダメージを与えるという内容。【UC】長宗我部国親の「飛心の采配」と合わせれば、素早い攻城と移動速度で、相手のローテーションを妨害可能となる。

【SR】亀姫、【SR】阿茶局補足: 今回登場した徳川家二人の武将は、自身の計略で点灯する葵紋と同色の葵紋が点灯していると強化されるという特殊な内容となっているので要注意! デッキを組む際は、従来の基本とは少々異なり、同じ葵紋を重ねるための将をデッキに加え、彼女たちの計略を効果的に運用しよう!

「アルカディア編集部独断」各地域の予選注目主君！

全国注目主君決意コメント

ついに日程も発表され、こくこくと近づいてきた「第二回 戦国大戦 公式全国大会 天覇への道」。今回は、店舗予選に先駆けて編集部注目の主君たちに、全国大会へのコメントをいただいたので紹介していこう！

現在のところ、エリア決勝大会の配信の有無などは判明していないが、ここで紹介した主君たちの動きに注目してみると、より全国大会が楽しめるはず！

①しんこうごう主君

Ⓐ前回は全国決勝大会に出れなかったので、今回こそは出場できるよう頑張ります！
Ⓑ全国決勝大会に出たい気持ちが強いので100％！
Ⓒ劉裕主君です！
Ⓓ仁義なき青井主君です！
Ⓔ小鷹三葵デッキですかね。今使っているデッキで初めて高コスト弓足軽を中心としたデッキを使ったのですが、攻城力以外はすべて優秀で、さらに守りも強いので気に入って使い続けると思います！

②劉裕主君

Ⓐ前回大会のリベンジができるよう、全力を尽くして、エリア決勝を優勝という形で全国決勝大会に出場できるよう頑張りたいと思っています！
Ⓑいつも通りの調子を出せれば100％。優勝できるように特訓して望みたいと思います！ けれど、今のままの状態だと50％くらいですかね(笑)。
Ⓒ上位をずっと維持している魔法のランプ主君としんこうごう主君です。広島には大戦国の上位ランクでの称号を持っている方が多いため、そういった方々のことも意識してしまいますね。
Ⓓもしかしたら別のエリアでは無いかもしれませんが、福岡の焔凌主君や熊本のザ・ゲス主君を全国決勝大会で見たいので期待しています。
Ⓔ【SR】山本勘助を主軸とした啄木鳥デッキですね。慣れ親しんだデッキなのでこれで負けたら仕方ないなと思えるので(笑)。環境次第では【SR】井伊直虎を主軸とした精鋭采配デッキや、長宗我部の飛心鬼若子デッキを使いたいと思います。

③焔凌主君

Ⓐ一度も全国決勝大会に出場したことがないので、今度こそは全国への切符を獲得したいですね！
Ⓑ＆Ⓒ50％くらいですかね(笑)。盈燈主君が前回優勝者なのでエリアに出てこないかもしれませんが、ザ・ゲス主君や、劉裕主君が居そうなので、厳しい戦いになりそうです。
Ⓓ阿修羅を二回も阻止された魔法のランプ主君です！ こういった大舞台でリベンジしたいです(笑)。
ⒺVer.2.1から使用している三葵采配で出ます！ いろいろなデッキが出てきても安定して戦えるので、これが本番も有力候補だと思います！

④ザ・ゲス主君

Ⓐ一回目の全国決勝大会は会場で観戦していたので、次は魅せる側に立ちたいです！ でもこれって、かませ犬のパターンに入る奴かも!? 俺ももうベテラン世代ですからね(笑)。
Ⓑ緊張するとお腹にくるため、当日のコンディション、くじ運なども吟味して63％で！
Ⓒ焔凌主君です。立ち回りをしっかり考えてくるため相手にするのが大変なんですよ。ほかにも、いかちゃん主君は、弓主体のデッキが苦手なのでキツいですね……。さっき63％とか言うたけど、18％くらいに下げても大丈夫でしょうか。
Ⓓ仁義なき青井主君、修平主君、上永谷軍団、はやて軍団などなど、地方の若手プレイヤーたちです！ あと解説の横綱も!!
Ⓔデッキはいつもの長宗我部五枚ですかね。長宗我部追加時から使い続けてきて、このVer.で親子コンボによる落城をがんがん狙えるようになってきました。大会でも一領具足で天下を統一したい!!

⑤ドキドキ主君

Ⓐ静岡で頑張ります！
Ⓑ30パーセント！
Ⓒ羽衣狐@京♪主君
Ⓓアズーリ主君
Ⓔ継承！ 高坂がかっこいいから(笑)。

⑥虎斗主君

Ⓐ全国決勝大会に向けてのはずみにしたいです！
Ⓑ60％くらいはあると思います。
Ⓒ＆Ⓓ同エリアでは、ワラワラの扱いがうまい、ごつとつこつ主君。別エリアでは苦手意識がある、真と偽主君に注目しています。
Ⓔ使い慣れているという点から、【SR】酒井忠次を中心にしたデッキで出るつもりです！

⑦はやて軍団1主君

Ⓐ阿修羅で準決勝で負けてしまったのがめっちゃ悔しくて……。その悔しさ全部ぶつけたろうと思います！
Ⓑ控え目に105％ですね…。
Ⓒ矢吹丈主君です。本番に強く、観客を味方にする独特なパフォーマンスに要注意したいです。
Ⓓ江東の虎主君です！ 年齢も同じで『三国志大戦』時代からのライバルですから！
Ⓔ夜会乗崩です。伊達の白兵の強さはまだまだ現役で、やはり安定感がありますからね！ クセの強いプレイヤーが多い関西エリアではどのデッキに対しても五分に戦えるデッキが理想です。

⑧まもる主君

Ⓐ関西阿修羅の意地を見せます！
Ⓑもちろん100％！
Ⓒはやて軍団1主君です。騎馬単デッキの扱いが一番うまいと思いますし、なにより勝った記憶がありません(笑)。
Ⓓ虎斗主君です。同じ阿修羅優勝者で同じ!?酒井使いなので。
Ⓔ七枚酒井ワラデッキです！ 【R】酒井忠次が最高の相棒だから！

⑨真と偽主君

Ⓐやっと大会の場で勝てるようになってきたので、今度こそ優勝して全国まで行きたいです！
Ⓑ40％くらいかなと思います。出るエリアが毎回強豪揃いなので自信が無いんですよ。
Ⓒ神龍来来主君です。普段から丁寧でうまい方なのですが、大会ではさらに恐ろしく強く、毎回上位まで行くため、マッチしたくないです(笑)。
Ⓓ羽衣狐@京♪主君です。どんなデッキで出るかまったくわからないので楽しみです。
Ⓔ恐らく今使っている晴信馬場無二小雀小山田真理姫で出ると思います。使い込んだデッキじゃないと戦えないので(笑)。

総括 魔法のランプ主君

今回、皆さんのコメントのまとめ役を勤めさせていただきました、魔法のランプです。全体的にもう少し控えめなコメントが多くなるかと思いましたが皆さん自信に満ちてますね！

注目主君は挙げるときりがありませんが、ここでコメントをいただいた方以外も強豪は大勢居ます！

九州では、やはり前大会覇者の盈燈主君。前大会のように今回も直前でのデッキ変更が怖いですね。ランキング上位が多く、激戦が予想される東海は羽衣狐@京♪主君、セシル主君。関東は生祭に出演しているランカー陣はもちろん、全国一位の♂～魚～♂主君にも大注目です！ デッキ構築がうまいプレイヤーさんなので大会の使用デッキやサイドボードの使い方も楽しみです。東北＆北海道は江東の虎主君、フミトーーク主君、MAXIMA主君が有力な気がします。

そして、最後に少し自分のことを失礼します。ご存知の方も多いかと思いますが、僕は最近、全国どこでも出没します(笑)。なので、どこのエリアで大会に出るのかはまだ決まっていないので、お会いした際には仲良くしてください！

質問内容 Ⓐエリア決勝への意気込みをお聞かせください Ⓑ自身が出場エリアを勝ち抜く確率は何％だと思いますか？ Ⓒ同エリアのライバルは居ますか？ Ⓓ別のエリアで気になる主君は居ますか？ Ⓔもし現Ver.で大会に出るとしたら、どんなデッキで出ますか？

トップブレイヤーの極意に迫る！

戦国大戦英雄譚

第9回：♂～魚～♂主君

9回目の今回は、4月中旬現在、全国主君ランキング一位の♂～魚～♂主君が登場！　本人によるデッキ解説は必見！　ぜひデッキだけでなく、立ち回りや使用法もコピーしてほしい！

――『戦国大戦』をはじめたきっかけについて教えてください。

♂～魚～♂主君（以下、魚）　もともと『三国志大戦』をプレイしていて、同じような新作が出るということだったので、気にはしていましたが稼働後しばらくは『三国志大戦』をメインに遊んでいました。始めたきっかけは、知り合いがプレイしているのを見て、一見、同じような内容に見えて、全然違うゲームだということが分かったからでしょうか。初めは両方の大戦をプレイしていましたが、気付いたら『戦国大戦』がメインになっていました。

――始めた時期はいつごろなのでしょうか？

魚　島津が流行していた時期だからVer.1.2でしょうかね。けれど、島津全盛期は全然勝てなくて、そこまでプレイ頻度は高くありませんでした。今でこそ勝率も上がってきましたが、最初の500戦くらいまでは50%を切るほどでしたからね。

――大戦シリーズをプレイするまでは、ほかのアーケードゲームをプレイしていたのでしょうか？

魚　音ゲーを多少プレイするくらいでした。当時の学校の友人と音ゲーをプレイしに行った際、その友人が『三国志大戦』もプレイしていたので、一緒に遊んだのが大戦シリーズを始めるきっかけでもありました。

――コンシューマーやアナログTCGはプレイされていたのでしょうか？

魚　コンシューマーは多少遊んでいましたが、アナログTCGはまったく触っていません。

――大戦シリーズにはまったきっかけはどんな要素だと思いますか？

魚　始めたばかりのころは全然勝てなくて、週一回くらいのプレイ頻度だったんですが、勝てるようになってきたのが、『三国志大戦1』の終わりくらいでした。勝てるようになってからは、どんどん楽しくなってきてはまっちゃいました！　やはり対戦ゲームなんで、勝てると楽しいですよね！

――現在は、一週間にどのくらいプレイされているのでしょうか？

魚　そのときのモチベーションによってプレイ回数がかなり変わってきますが、週五～六回ですかね。例えば、今は強いデッキが出来て勝てているので多くプレイしてますが、環境が合わないときや、ちょっと乗り気じゃないときは、一日三戦のみということもよくありました。ただ、まったくプレイしない日が続くと感覚が鈍るので、プレイしない日が二日以上続かないように意識しています。

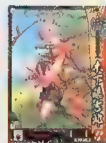
――一日、何戦くらいプレイされるのでしょうか？

魚　先ほどの通り、テンションが上がらないときは三戦で終わりますが、やる気があり、休日で予定が無いときは20～30戦くらいプレイします。ただ、この20～30戦も、気分転換にゲーセンの外に出たりするなど、連続でプレイし続けることは少ないですね。

――プレイするときは、「上永谷勢」の皆さんで集まることが多いのでしょうか？

魚　生祭で「上永谷勢」として一緒に参加した、真と偽主君、＊夜桜＊主君、ＣＲＥＡ主君の四人で一緒に上永谷のゲーセンでプレイすることもありますが、気軽にプレイしたいときは、近所のゲーセンにいくことも多いですよ（笑）。

♂～魚～♂主君が語る 両兵衛デッキの極意

NO.	武将名	武	統	特技	計略
豊018	【SR】黒田官兵衛	6	10	弓	破凰の謀陣（6）
豊029	【R】福島正則	8	3	槍	七本槍・飛天（3）
豊051	【R】木下藤吉郎	4	4	槍	豊国の采配（6）
SS059	【SS】甲斐姫	6	3	軽騎	ゴメンっっっ！（5）
SS062	【SS】竹中半兵衛	6	10	弓	神の領域（4）

馬槍采配デッキに対する試合の流れ

序盤は多少の城ダメージは許容範囲なので、基本的に士気を12溜めるまではひたすら我慢です。ただし、部隊がそろっている状況で士気さえ溜まれば、よほど瞬間的な攻城力が高いデッキ以外は、かなり勝利が近い状態です！

序盤は士気を使用せず、なおかつ士気が12の段階で全部隊がそろっていることが前提なので、立ち回りには注意が必要です。まず、士気が7溜まるまでは、復活するまでに士気が12溜まっていないので撤退しても問題ありません。高い統率力を生かしてラインを上げつつの乱戦や、相手大筒の妨害など、守りのみにならないよう前にも出ましょう。逆に士気が7以上のタイミングで撤退すると士気12のタイミングに復活が間に合わないので、大筒を発射されようが、直接攻城をされようが絶対に部隊を撤退させないよう立ち回ります。

中盤以降、士気が12溜まったら、まず【R】木下藤吉郎の「豊国の采配」を使用し、さらに【SR】黒田官兵衛の「破凰の謀陣」を日輪ゲージ2で使用します。采配デッキには逆計の効果が薄いので、基本的には使用しません。おそらくこの状態では、相手に攻められているはずなので、この二つの計略を使用しつつ“絶対に自分の部隊を撤退させないように立ち回り”、相手を押し返します。

無事に押し返したら、特技〈豊国〉の回復があるので残り兵力を気にせず攻め上がります。この際、一回目に使用した「豊国の采配」の効果が切れるころに士気が6溜まり、ちょうど二回目の「豊国の采配」が使用可能となるはずですので、そのまま直接攻城を続けます。この際、「豊国の采配」で兵力回復が上昇した〈豊国〉を最大限に生かし、“攻城部隊を敵城でローテーション”させます。自城を守る際のローテーションと同じイメージで、「攻城部隊の兵力が減ったら、少し後ろに下がり〈豊国〉を発動し、兵力を回復しつつ攻城部隊を援護。その援護の兵力が回復したら攻城部隊と交代して、今まで攻城していた部隊の兵力を回復する。」といった感じで立ち回ることができれば、ひたすら敵城を攻め続けるこ

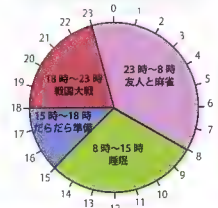
ワラワラデッキへの対応法：【R】伊勢新九郎などのワントップのワラワラデッキに対しては、基本的に大筒戦となります。「破凰の謀陣」も士気があふれそうな場面以外では使用しません。士気が10以上の場面で「豊国の采配」を使用し、「神の領域」でワントップを狙いつつ、大筒を妨害。「神の領域」が決まらないようなら部隊を下げ、再び妨害。〈豊国〉の回復量と統率力10の弓足軽を生かして、繰り返し大筒を妨害します。

できるなら好きなカードを使い、立ち回りで対応したい！

——注目しているプレイヤーはどなたでしょうか？
魚　羽衣狐＠京♪主君です。デッキに華があり、なおかつ勝っている点がすごいなと！　ランカーの中でもっとも『戦国大戦』を楽しんでいる印象です。
——好きな武将カードはありますか？
魚　「ココロコネクト」コラボの三枚です！　熟練度もかなり高いですよ。ただ、今の環境だとデッキに三枚とも入れるのがちょっと厳しくて……。現在は、その中でも一番のお気に入りの【2.0SS】甲斐姫だけですが、デッキに入れています。
——♂〜魚〜♂主君といえば、豊臣家の印象が強いですが、どのような理由で使い続けているのでしょうか？
魚　これも「ココロコネクト」コラボがすべて豊臣家だったからです！
——逆に苦手な武将は居ますか？
魚　武将というより、強い鉄砲隊が全体的に苦手です（笑）。
——『戦国大戦』をプレイする上で意識していることはありますか？
魚　デッキによってことなりますが、今回紹介しているデッキでは「部隊の足並みをそろえること」を意識しています。逆にワラワラデッキを使用するときは城を殴られないように注意しています。
——魚さんなりの上達の秘訣を教えてください。
魚　まずはやり込むことですね。あとは、負けた試合を反省することも重要だと思います。立ち回りの問題点や、家宝の選択、.NETの迎撃や突撃などの数値的なものも参考にするといいかもしれません。逆に勝ち試合の履歴は見なくてもいい気がします。
——毎Ver.、強力なデッキを探す能力に長けている印象ですが、情報収集などはどのようにしているのでしょうか？
魚　まずVer.UPしたら公式サイトの調整リストで、豊臣家の上方されている武将を確認します。今回（Ver.2.22A）だったら【SR】黒田官兵衛と【2.0SS】竹中半兵衛が気になったのでデッキを組んでみたら、案の定、強かったですね。基本的に強化された武将を中心に、以前使っていたパーツを加えてデッキを組み、全国対戦で戦いながら調整していきます。
——苦手なデッキへの対策はどのようにして立てているのでしょうか？
魚　負けてしまった場合、まずはデッキを変えずに、家宝や戦い方を変更して勝てなかったかどうかを考えます。それでも無理だと思ったら、割り切ってあきらめることもありますよ（笑）。可能な限り自分の選択したカードを使って勝ちたいので、多少相性が不利でも勝てる立ち回りを必死に考えます。
　それでも苦手なカードが流行している環境であればデッキのパーツを変更しますが、その際は自分で試すのはもちろん、某所にある検証動画なんかを見て参考にしていますね。
——現在のVer2.22Aの印象はいかがですか？
魚　このバージョンで勝ててる僕が言うのも何ですが、カード追加直後に比べかなり安定している印象です。カードの追加内容も豊臣家は枚数こそ少ないものの【R】木下藤吉郎が強いので効果的な追加になりました。ただ、【R】伊勢新九郎だけは、ちょっとキツいです（汗）。
——確かにコスト2の弓足軽が二枚入っているので、ぱっと見の相性は厳しそうですよね。何か対策はあるのでしょうか？
魚　対策になっていないかもしれませんが、相手のミス待ちです（笑）。前ページで紹介しているワラデッキの対策を、より慎重に進めてミスを待ちます。ワントップ型を相手にするときは、とにかく自分からミスをしないことが重要だと思います。
——最後に読者に一言お願いします。
魚　あくまでゲームなので、一緒に楽しんで『戦国大戦』を盛り上げましょう！

♂〜魚〜♂主君 人物像

予定が何も無い日は、気楽にダラダラすごしたいと語る♂〜魚〜♂主君。左の図は、「予定が何も無い休日の過ごし方」。『戦国大戦』の時間も、ひたすらプレイし続けるのではなく、気分転換に本屋など、ゲーセンの外に出ることも多いとか。ON/OFFの切り替えが集中力を保つ秘訣なのだろう。

予定が何も無い休日の過ごし方

♂〜魚〜♂プロフィール

血液型……………A型
ホーム……………アミューズメントパーク ジアス上大岡
好きな食べ物……肉
嫌いな食べ物……野菜
好きなカード……【2.0SS】甲斐姫、【SS】まつ、【EX】ねね
苦手なカード……織田信長全般

とが可能です。また、この状況で一気に落城できそうならば、【2.0SS】甲斐姫の「ゴメンっっっ！」を重ねるのも有効ですね。
　例え落城させられなくとも、守りも「豊国の采配」と「破凰の謀陣」があれば盤石なので、常に部隊を撤退させることなく丁寧に立ち回りましょう。
　采配デッキに対しての家宝は、基本的に「余韻嫋嫋（帰城＋奮攻）」を選ぶことが多いです。相手が速度上昇系の家宝や計略を使用すると自軍が帰れないこともあるので、いざというときの保険ですね。

苦手なデッキとその対策

　馬槍の采配デッキには、相性が良いですが、苦手なのは、鉄砲隊が強力なデッキです。例えば「いろは歌」デッキに対しては、家宝を変更して対策します。具体的には【R】福島正則に大水牛兜を装備させ、この武将のみで鉄砲を受けるイメージで攻め上がり、兵力が減ったら家宝を使用、一気に攻め上がります。ラインを上げられれば優位に立てるので、有効な立ち回りだと思いますよ。

このデッキを使う人へのアドバイス：最も重要なのは中盤以降に部隊を落とさないことです。そして、もう一つが守りの場面で【2.2SS】竹中半兵衛の「神の領域」を使わないことです！　逆計して状況が一転するならばいいですが、「守りが楽になるから」という安易な狙いで使用すると士気の無駄になりがちです。キツくても、城ローテでなんとか守りきり、「豊国の采配」を使用してのカウンターを狙いましょう！

判明！

新要素続々追加！！ ついに新Ver.が“スクランブル”！

BORDER BREAK™ SCRAMBLE

待ちに待った「Ver.4.0」が今月中旬に稼働開始。ますます激化する戦場の中で、君は生き残れるか！

ボーダーブレイク スクランブル Ver.4.0	
■メーカー	：セガ
■ジャンル	：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法	：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日	：2014年4月17日（稼働中）
■使用基板	：RINGEDGE
■ネットワークシステム	：ALL.Net

Text：OYZ

今度のエース機はホバー脚体[illegible]をベースに、赤いアクセントが入った、威圧感のある[illegible]た。背中に背負っているバックパックが、武器[illegible]となる。

ジーナ参戦！！

天空を舞う乙女

敵エース機として、ジーナが登場。ゼラとは違った動きで、連合をほんろうする。大空は彼女の十八番なので、地上に降りた瞬間を狙おう。

謎の武装組織「エイジェン」が、女性エースであるジーナを投入。前部の大きく開いたSFチックなコスチュームが特徴だ。幼い容姿と、一見おとなしそうに見える風ぼうだが、覚醒すると激しい性格があらわになる。彼女の率いる『エイジェン』に、君ならどう立ち向かう？

覚醒時の強気なセリフにも注目！

通常時でさえ手におえないジーナが、覚醒するとさらに凶暴に。一人で挑むのは無謀。複数人で相手をするか、放っておく方が無難だ。付け回されたら迎撃するくらいのスタンスで戦おう。

ユニオンバトルは？

ユニオンバトルの基本はこれまでと変わらず。CPU率いる敵軍に対して、10人のプレイヤーが協力して戦うモードだ。敵の巨大兵器を撃破するか、自軍のコアゲージを作戦時間終了まで守り切れば勝ちとなる。

作戦途中に発動されるユニオンオーダーも、前作と同じ。失敗するとコアに大ダメージを受けるので、プレイヤー同士で協力すること。若干、強化機兵がパワーアップしているので注意しよう。

右上にジーナのカットインが見える。ゼラ以上の強敵なのか？　一度、勝負してみるのもありか？

敵のブラストランナーが新しいパーツ構成で登場。敵も細かいところでパワーアップしている。

敵の強化機兵がオーラを帯びて突進してくる。この装備を持った強化機兵には要注意だ。

君の愛機がパワーアップ!

新装備大量投入!!

武器、パーツ、チップにそれぞれ新規のものが追加。君のプレイスタイルに合ったものを選んでカスタマイズしよう。

新ブラスト・ランナー ROLL OUT!!

月影

忍者を連想させるポーズを取るのは、新ブラスト・ランナーの『月影』。極細のフォルムから分かるように、装甲は薄いが、スピードは折り紙付きだ。本作では貴重なヒロイックな見た目の機体だけに、人気が出るのではないだろうか――？　軽量乗りの新世代主力機だ。

新チップ

後方宙返りをしながらキックを繰り出すアクションチップ。ド派手なアクションを一度は決めてみたい。

各兵装を強化するチップが登場。よく乗る兵装が決まっている人は、これを試してみてはどうかな？

このチップで設置物の有無が分かるように。支援強化になるか。

新武器

強襲には、SSG7－ゲイルが追加。このシリーズは小型のハンドショットガン。拡散して弾が飛ぶので、有効射程が短い。ただし、三つ目のSSG7－ガストは、連射式で拡散率が極小。このシリーズの中では有効射程が長めだ。

重火力はNeLIS－T1が追加。大型のレーザー兵器だ。ド派手な兵器を好む人には必須の武器になるだろう。発射までに時間があるので、先読みで使うといい。破壊力のある重火力にまた一つ、強力な兵器が加わった形だ。

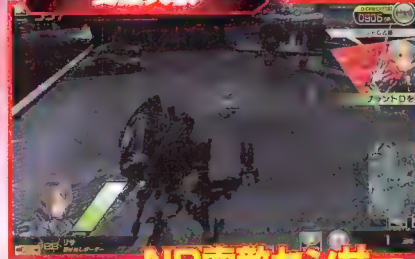
狙撃兵装はリモートシューター。空中に設置する武器で、遠隔操作ができる。遠隔操作中には設置武器からの視点になるので、離れた位置からでも狙い撃てる仕様だ。空中設置の武器なので、俯瞰視点から狙い撃てる点が強力。

最後に支援兵装は、ND索敵センサー。索敵範囲が特殊で、「平面の円形を垂直に立てたような範囲」で設置武器を中心に展開される。

強襲兵装

重火力兵装

狙撃兵装

支援兵装

局地戦を切り抜けろ!

さらに進化する戦場!!

戦場は常に変化する。特殊な状況を把握し、敵より早く対応しよう。ドロップ系のアイテムは、回収すれば有利に

特殊状況を活用せよ!

特殊状況とは、バトル中に一定確率で発生。大きく分けて四つの種類があり、これは右に記載した通り。どれもうまく活用することで、有利に戦えるようになることが特徴だ。

特殊状況についてだが、両陣営に同タイミングで同じ特殊状況が発生し、なおかつ一度に複数の特殊状況が発生することもある。なお、特殊状況が発生しないバトルもあり、その場合はゲームモードセレクト時に「特殊×」と表示される。

1. **特殊状況発生予告:**オペレーターによる発生予告が行なわれる
2. **特殊状況発生:**オペレーターと2Dによる発生報告が表示される
3. **特殊状況発生中:**発生している特殊状況名と残り時間が、画面中央に表示される
4. **特殊状況終了前:**オペレーターによる終了予告が行なわれる
5. **特殊状況終了:**オペレーターによる終了報告が行なわれる

4種類の特殊状況

BAカプセル投下

「BAカプセル」がマップの各所に投下され、これを獲得すると瞬時に要請兵器が使用可能になる。争奪戦が予想されるので、敵に十分注意しよう。

プラントアクセス高速化

全プラントの占拠速度が上昇。このタイミングで全軍を進軍できれば、戦線を一気に押し上げることが可能。オペレーターの発生予告を注意深く聞こう。

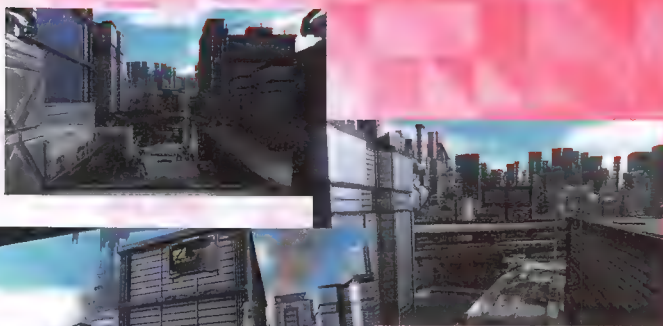
索敵機能障害

敵の位置情報がマップに表示されなくなる状況。味方の位置情報は表示される。隠れながらの進軍がしやすくなるので、敵ベースを目指すチャンス!

修理BOX投下

「BAカプセル」同様、マップ各所に投下され獲得すると機体の耐久値が50%回復する。味方の支援兵装が居なくても、これで長時間戦闘を継続できる。

ホープサイド市街地

新たな戦場として登場した、高層ビルに囲まれた市街地戦。マンハッタンのように海に浮いた小島と、それをつなぐ高速道路が主な戦場だ。陸地にある高層ビル群では、ビルの隙間や高所からの射撃に注意を払いたい。道路を進むときには気を付けよう。なお、マップ中央にある高速道路は戦闘エリアではない。

ビル群に逃げ込んだ敵を追う場合、索敵無しでは厳しそうだ。ただ、ビルの壁をうまく活用すれば、着弾する爆発武器を当てやすそう。いずれにしても水平方向だけでなく、高所からの奇襲に気を付けて行動するといいだろう。

今回の目玉がコレだ!!

スクランブルバトル

『ボーダーブレイク』シリーズ初となる個人戦。「味方が～」と普段嘆いていた君も、この戦いは自己責任。全力を尽くせ!

スクランブルバトルとは!?

スクランブルバトルとは、ニュードの確保量を競い1対多数で戦う初めての個人戦。周囲はすべて敵だ。勝利判定は、いずれかの参加プレイヤーのニュードポイント（np）が500ptに到達するか、バトル時間が終了した時点の順位で決定される。

なお、ニュードの確保はただ戦うだけではない。マップに発生するニュード結晶を破壊してを回収したり、撃破した敵が落としたニュードを拾ったりと、戦闘以外でも獲得できる。戦闘重視の重量級だけでなく、スピードを活かした軽量級でも活躍できるぞ。状況把握とその後の立ち回りがすべてだ。

バトル終了条件

●参加しているプレイヤーのいずれかのニュードポイント（np）が500npに到達

●バトル時間が終了

※バトル時間が終了した際は、その時点で順位が確定する。

※ほかのプレイヤーが500npに到達しそうになったら、撃破を狙うなどして阻止しよう。

画面左下には、リアルタイムでその時の順位が表示される。まずは1位を狙って戦うのが基本になる。ニュードは獲得したいが、当然敵もそれを狙ってくる。あせりは禁物。十分周囲を警戒してから回収しよう。

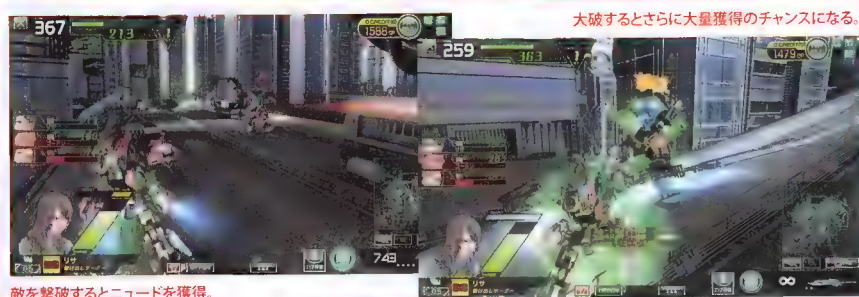
ニュード獲得方法

スクランブルバトルにおけるニュードの獲得方法は、右のカコミで挙げている3種類。戦うだけではなく、フィールドの発生するニュード結晶や噴出口から、いかに効率よく回収するかがキモになる。

なお、決まった時間になると全員が一定時間索敵状態となり、お互いの位置を確認することができる「座標の定期通信」が発生する。これはバトル開始時間から終了までに3回起こり、それぞれ30秒間継続する。活用して戦況の変化に付いていこう。

この「座標の定期通信」中にマップを拡大すると、索敵中の敵の位置や、順位を知ることができる。座標の定期通信時に、上位プレイヤーの位置を把握しておき、500npへの到達を阻止していこう。

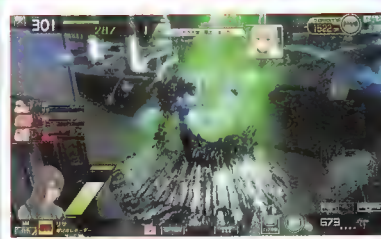
ニュード獲得方法は右に挙げた3種類。中でもメインとなるであろう「敵との交戦による獲得」。周囲の敵にも気を配ろう。

敵の撃破

大破するとさらに大量獲得のチャンスになる。

敵を撃破するとニュードを獲得。

ニュード結晶破壊

壁や地面に発生するニュード結晶。このニュード結晶を破壊すると、中からニュードが出現する。マップ上に明滅する緑のアイコンが目印だ。

大量噴出

フィールド上に数か所ある巨大なニュード噴出口からは、不定期にニュードが連続で噴出する。大量のニュードを獲得できるため、激戦区になるのは必至。

フィールドの外は?

戦闘エリア外との境界に近付くと、半透明の緑色の壁が現れる。これを目安に、なるべく戦闘エリア内で戦おう。

エリア外に出ると短時間で行動不能になってしまうので、すぐに戻ること。基本的には通常の作戦と同じなので、特に違和感無く戦えるはずだ。

スクランブルランク

スクランブルバトルにおける成績は、通常のクラスではなく、「スクランブルランク」という独自のランクで表される。好成績を残せば、その分「スクランブルランクポイント」を獲得でき、ランクアップする。特定のランクに上がると専用の報酬をもらえるので、ぜひとも上位を目指してがんばってほしい。

かつて無い変化の波が!
新カードリストも掲載!!

大型バージョンアップによって、新たに生まれ変わった『COJ』の変更点をまとめてチェック！　ビギナーガイドに加えて、100枚+αの追加カードリストも掲載!!

コード・オブ・ジョーカー リバース
■メーカー：セガ
■ジャンル：デジタルトレーディングカードゲーム
■操作方法：タッチパネル
■稼働日：2014年4月24日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワークシステム：ALL.Net

新生した『Re:BIRTH』を自身で体験せよ!

『Re:BIRTH』の新要素 その①
EN制で基本プレイ無料

従来のGP（ゲームポイント）制に代わって、新たにEN（エナジー）制を導入。いわゆる時間経過で回復可能な行動ポイント制で、"3分間でEN 1ずつ回復"する。ただし、時間経過によるポイント回復は、ENゲージ半分（EN100）までの制限付き。また、1クレジット消費すれば、EN100分を回復できる。

■EN（エナジー）の消費と時間回復について

プレイモード	消費EN
全国対戦	EN50
店内対戦	EN30
CPU戦	EN30
チュートリアル	EN0
デッキ編集	EN10

モードごとの消費ENは表にある通り。プレイ中も時間の経過でENが回復し続ける仕様だ。

『Re:BIRTH』の新要素 その②
デジタルカードの入手方法

基本プレイの無料化にともない、カード入手方法が一新。無料エキスパンションとなる"ver1.0／ver1.0EX"以降のカードは、サテライトから獲得できなくなった。また、ターミナルのカード販売も一部変更され、8枚パックで"VR以上のカード1枚確定"、ボーナス達成時にフォイルカードが手に入る。

光をまとうエフェクトの付いたフォイルカードは、一定確率で入手可能。

『Re:BIRTH』の新要素 その③
エージェントランクの拡張

全国対戦限定の対戦成績により獲得可能なエージェントランクが刷新。さらなる高ランクのエージェントランクが追加されたことで、上位プレイヤーの実力を計りやすくなった。また、対戦プレイヤー間のランク差に応じて、"格差マッチングのAPボーナス"が加算される仕様へと変更されている。

旧バージョンで獲得した分のAPは維持され、新たなランクへ自動的に割り振られていく。

『Re:BIRTH』の新要素 その④
デッキのオリジナリティ評価

デッキの個性に応じて、AP獲得値が加算される評価要素が追加された。各カードには"カード使用率と連動したオリジナルポイント"が個別設定されており、その合計数値から"デッキオリジナリティランク"を算出。エージェントランクB以上のプレイヤーのみ、ボーナスが適用される仕組みだ。

オリジナルポイントはデッキ編集時に閲覧可能。その合計からS～Dの5段階評価される。

既存カードの変更点をチェック！
カードのパラメータ調整

『Re:BIRTH』稼働に合わせて、既存のユニット＆進化カードのうち9枚に上方修正が加えられた。全体的な傾向は、コスト当たりのBP平均が低めの青属性が底上げされて、ユニットの選択肢が増えた感じだ。緑属性VR［ジャンヌダルク］と黄属性SR［守神・不動明王］には、新アビリティが追加されたので、忘れずにチェックしておきたい。

また、JOKERカードにもパラメータ調整が加えられ、光平の［スターバースト］と沙夜の［[illegible]］は、特殊効果が変更されたので要注意だ。

■ユニット＆進化カード　パラメータ調整リスト

	No	カテゴリー	属性	レア	カード名称	種族	変更点
VER.1.0	1-0-025	進化	黄	VR	九尾の妖狐	獣	BP：4,000/5,000/6,000→BP6,000/6,000/6,000
	1-0-049	進化	緑	VR	ジャンヌダルク	英雄	能力追加：【不屈】　BP：6,000→7,000
VER.1.0EX	1-0-109	ユニット	青	C	ユキ・ダルマン	珍獣	BP：2,000→4,000
	1-0-112	進化	青	VR	冥姫ニュクス	魔導士	コスト：6→5
VER.1.1	1-1-014	ユニット	青	UC	ヘカテー	魔導士	BP：2,000→4,000
	1-1-017	進化	青	SR	卑弥呼	不死	BP：2,000→5,000
VER.1.1EX	1-1-048	進化	黄	SR	守神・不動明王	神	能力追加：■守護の覇気：このユニットがブロックした時、ターン終了までこのユニットのBPを+3,000する。
	1-1-051	ユニット	青	UC	エリゴール	悪魔	BP：5,000→7,000
	1-1-055	ユニット	緑	UC	ホワイトバニー	舞姫	コスト：3→2　BP：2,000→4,000

デッキオリジナリティの評価ランクとAP倍率の仕組み：ロケテスト版においては、評価ランクとAP倍率が以下のようになっていた（製品版では仕様変更されている場合があります）。　■D：AP倍率1［ポイント合計0～4］／C：AP倍率1.2［ポイント合計5～9］／B：AP倍率1.5［ポイント合計10～29］／A：AP倍率1.8［ポイント合計30～99］／S：AP倍率3［ポイント合計100～］

ビギナー必見となる
アレコレをフォロー

新規プレイの手引き

基本プレイ無料の太っ腹な仕様となった「COJ」は、TCGに興味があるプレイヤーなら遊ばないのは大損!? まずは無料エキスパンションのデジタルカードを集めるためにも、本作の基本的な流れと遊び方をマスターすべし!

STEP.1 Aimeに登録してスターターデッキをゲット! 40枚

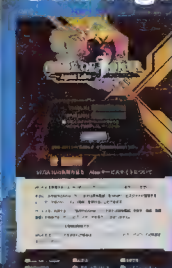
アーケードTCGである本作をプレイするに当たっては、40枚1セットで構築された"デッキ(カードセット)"が必要不可欠。既存TCGではスターターパックを購入しないといけないが……本作ならAimeにプレイヤー登録するだけでスターターデッキ(赤+緑属性2色デッキ)が進呈される。初期投資を気にせずゲームを始められるぞ。

登録無しの「お試しプレイ」でプレイした場合には、データ保存されないので注意。

STEP.2 チュートリアルをプレイしてカードをゲット! +15枚

まずはチュートリアルで基本を学習。キャンセルしないで最後までプレイしよう。

プレイヤー登録が済んだら、まずは「ゲームモード選択」からEN消費無しの「チュートリアル」を選択してみよう。チュートリアルの「基本編」から「実践編」と順番にプレイすれば、本作の基本操作&ルールを覚えられる。ちなみにチュートリアルを最後までプレイすれば、5枚×3回分のデジタルカードがもらえるぞ!

完全無料でデッキを編集が可能!?
"COJ-AgentLabo"の登録

アーケードゲームの定番、携帯連動コンテンツも完備。しかも本作の「COJ-AgentLabo」は、完全無料の太っ腹な仕様で、サテライト筐体だとEN10消費の"デッキ編集"まで利用可能! さらにAgentLaboに登録するだけで、PRカード[実習生リーナ]が1枚もらえる。タダな上に手持ちカードが増えてお得だぞ!!

■COJ-AgentLabo

基本サービスは無料で利用可能ですが、別途通信費が必要となります。通信費は利用者負担であることをあらかじめご了承ください。

もちろん現役プレイヤーも入手可能!!
"エントリーパック"の内容

■黄エントリーパック(15枚固定)

No	属性	レア	カード名称	枚数
1-0-015	黄	C	サイボーグ僧兵	2
1-0-017	黄	UC	湖畔のアリエ	2
1-0-019	黄	UC	ジャンプー	2
1-0-020	黄	R	カイム	2
1-0-022	黄	C	ルインガーディアン	2
1-0-023	黄	VR	ラグエル	1
1-0-024	黄	VR	雷龍	2
1-0-085	黄	UC	タイタンの鉄鎖	2

■青エントリーパック(15枚固定)

No	属性	レア	カード名称	枚数
1-0-028	青	C	スカルウォーカー	2
1-0-029	青	C	カラスマドウ	2
1-0-031	青	UC	見習い魔道士リーナ	2
1-0-032	青	C	中忍月影	2
1-0-033	青	R	ヴァイパー	2
1-0-036	青	R	フレスベルグ	2
1-0-089	青	UC	ムーンセイヴァー	2
1-0-112	青	VR	冥姫ニュクス	1

STEP.3 カードショップでエントリーパックをゲット! +30枚

ゲーム中に取得できるRP(リワードポイント)とは、「VIP」モードの各種コンテンツで使用可能なゲーム内通貨のこと。「カードショップ」を利用すれば、RPとの交換でver1.0/ver.1.0EXのカードパックなどを獲得できる。まずは"エントリーパック(1回限定0RP)"で、青属性&黄属性カードを忘れずに獲得しておこう。

スターターに含まれていない青+黄属性の定番カードは、エントリーパックで入手可能だ。

STEP.4 CPU戦をプレイして払い出しカードをゲット! +1枚

クレジット投入時の獲得カードが廃止され、プレイ後に1枚獲得できる仕様に変更された。

スターターデッキ+各種ボーナスを手に入れた後は、全国対戦や店内対戦、CPU戦をくり返しプレイしていけばOK! とはいえ、全国対戦はカード制限無しの"ガチ対戦"モードなので……、とりあえずはCPU戦をプレイするのがオススメ。CPU戦は1プレイEN30なので、3回プレイ可能=3枚のカードを入手できるぞ。

■JOKERカード パラメータ調整リスト

カード名称	使い手	アビリティ名称	変更点
DEATH	緋神 仁	フィアーインパクト	ダメージ:2000ダメージ→3000ダメージ
JUSTICE	御巫 綾花	セイクリッドフィールド	ゲージスピード:★×5→★×6 コスト2CP→0CP
THE STAR	星 光平	シューティングスター	コスト:4CP→3CP
		スターライト	コスト:1CP→0CP
		スターバースト	効果変更:対戦相手のすべてのユニットの行動権を消費する。 コスト:4CP→6CP
		ライズアンドシャイン	ゲージスピード:★×2→★×3 コスト5CP→3CP
THE MAGICIAN	鈴森 まりね	トリックフィンガー	ゲージスピード:★×5→★×6
THE CHARIOT	山城 軍司	ブレイブオーダー	ゲージスピード:★×4→★×5 コスト:2CP→0CP
THE MOON	京極院 沙夜	明天凶殺	ゲージスピード:★×3→★×2
		月明封殺	ゲージスピード:★×5→★×6 コスト:1CP→0CP
		冥札再臨	ゲージスピード:★×4→★×3
		無明滅殺	効果変更:対戦相手のトリガーゾーンにあるカードをすべて破壊する。 ゲージスピード:★2→★4
THE EMPEROR	黒野 時矢	デリートレイド	ゲージスピード:★×4→★×5

黄属性の定番「九尾の妖狐」はレベルに関係無く常にBP6000で召喚可能!

汎用性の高さから使用率の高かった沙夜。全体的な調整が入って使用率変化?

チュートリアルのボーナスカード: 基本編と応用編については、"Ver1.0/Ver1.0EX"からランダムで5枚を獲得可能。新設された実践編のみ、以下の緑属性カード4枚+トリガー1枚で固定されている。 ■固定ボーナスカード:緑属性[グラインドビートル]1枚/緑属性[クマティーナ]1枚/[緑属性リーフィア]1枚/緑属性[ジャンヌダルク]1枚/無属性[コンビネーションアタック]1枚

『Re:BIRTH』追加カードリスト

2014年4月24日に解禁されたVer1.2の100種類+PRカードを、カテゴリー別にリスト化して掲載。なお、リストにあるカードデータについては、すべて調整が加えられる以前の初期性能となる。旧カードの調整データについては、P42のリストを参照のこと。

No	カテゴリー	属性	レア	カード名称	種族	必要CP	Lv1BP	Lv2BP	Lv3BP	アビリティ
1-2-001	ユニット	赤	C	ナイトメアシープ	珍獣	1	3,000	4,000	5,000	■レッド・クロック:あなたのターン開始時、あなたの赤属性ユニットを1体選ぶ。それのレベルを+1する。
1-2-002	ユニット	赤	C	パピヨンガール	昆虫	3	4,000	5,000	6,000	■バグ・バースト:あなたの【昆虫】ユニットがフィールドに出るたび、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに2,000ダメージを与える。
1-2-003	ユニット	赤	UC	炎の魔導師ヒトミ	魔導士	3	5,000	6,000	7,000	■アタック・クロック:あなたのユニットがアタックしたとき、それのレベルを+1する。 ■紅蓮のグロウバーン:このユニットがクロックアップしたとき、対戦相手のすべてのレベル3以上のユニットに5,000ダメージを与える。
1-2-004	ユニット	赤	C	スターフィッシュガール	海洋	2	5,000	6,000	6,000	■ヒトデ爆弾:このユニットがオーバークロックしたとき、対戦相手のユニットを2体まで選ぶ。それらに5,000ダメージを与える。このユニットを破壊する。
1-2-005	ユニット	赤	UC	アーミーアント	昆虫	1	1,000	2,000	3,000	■増殖:このユニットのBPはあなたのフィールドの【昆虫】ユニット1体につき+2,000される。
1-2-006	ユニット	赤	R	石川五右衛門	盗賊	7	5,000	6,000	7,000	【スピードムーブ】 ■伝説の大盗賊:このユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、すべてのユニットをオーバークロックさせる。
1-2-007	ユニット	赤	UC	狂気の黒騎士	悪魔	2	1,000	3,000	5,000	■ダークソウル:このユニットがアタックしたとき、このユニットの基本BPを+[あなたの捨札の数×500]する。
1-2-008	ユニット	赤	R	ドラゴンボルケイノ	亜竜	4	6,000	8,000	10,000	【固着】 ■クロック・アップ:あなたのターン開始時、このユニットのレベルを+1する。 ■天地鳴動:このユニットがフィールドでレベル3にクロックアップしたとき、すべてのユニットに10,000ダメージを与える。
1-2-009	ユニット	赤	VR	火弦の精サラマンドラ	精霊	2	5,000	5,000	5,000	■火弦のソナタ:対戦相手の進化ユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに7,000ダメージを与える。 ■火の守護精霊:あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに2,000ダメージを与える。
1-2-010	ユニット	赤	SR	蝿魔王ベルゼブブ	悪魔	5	5,000	7,000	9,000	■蝿魔王剣・滅亡ノ瞳:このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のユニットからランダムで2体に5,000ダメージを与える。このユニットがアタックしたとき、ターン終了時までこのユニットのBPを+[あなたの【悪魔】ユニット×2,000]する。このユニットがアタックしたとき、あなたの【昆虫】ユニットを1体選ぶ。それを破壊する。そうした場合、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに5,000ダメージを与える。
1-2-011	ユニット	赤	C	献身のフェリア	獣	2	1,000	3,000	5,000	【スピードムーブ】 ■電光石火:このユニットがオーバークロックしたとき、あなたの赤属性ユニットに【スピードムーブ】を与える。
1-2-012	ユニット	赤	UC	道化師リカ	道化師	2	4,000	5,000	6,000	【カウンター・クロック】:あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、ユニットを1体選ぶ。それのレベルを+1する。 ■ダメージブレイク:このユニットがクロックアップするたび、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに3,000ダメージを与える。
1-2-013	ユニット	赤	R	酒呑童子	侍	4	5,000	3,000	1,000	■宴もたけなわ:あなたのターン終了時、このユニットのレベルを+1する。 ■泥酔爆音頭:このユニットがクロックアップするたび、対戦相手のユニットからランダムで1体に5,000ダメージを与える。
1-2-014	進化	赤	VR	絶望の天魔アザゼル	天使	4	6,000	7,000	8,000	■堕天使の鎮魂歌:このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のトリガーゾーンにあるカードを2枚までランダムで破壊する。このユニットがアタックしたとき、対戦相手のすべてのレベル2以上のユニットに6,000ダメージを与える。
1-2-015	ユニット	黄	C	イナバウサギ	珍獣	1	3,000	4,000	5,000	■イエロー・クロック:あなたのターン開始時、あなたの黄属性ユニットを1体選ぶ。それのレベルを+1する。
1-2-016	ユニット	黄	C	神人ヤマトタケル	戦士	2	5,000	5,000	5,000	■闘志/神:このユニットのBPは、あなたのフィールドの【神】1体につき+4,000される。
1-2-017	ユニット	黄	C	ストラグラー	戦士	2	5,000	5,000	5,000	■怨念の刃:このユニットが戦闘したとき、ターン終了時までこのユニットのBPを+[あなたの捨札の数×100]する。
1-2-018	ユニット	黄	UC	獣忍狼牙	忍者	2	5,000	5,000	5,000	【次元干渉/コスト3】:このユニットはコスト3以上のユニットにはブロックされない。 ■狼牙忍法・カゲフミ:このユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それの行動権を消費する。
1-2-019	ユニット	黄	UC	フラン・ブラン	舞姫	2	4,000	5,000	6,000	【カウンター・クロック】:あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、ユニットを1体選ぶ。それのレベルを+1する。 ■ふぃーりんぐたいむ:このユニットがクロックアップするたび、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それの行動権を消費する。
1-2-020	ユニット	黄	R	アフロディーテ	魔導士	3	3,000	3,000	3,000	■女神の慈愛:あなたのレベル1ユニットに【加護】を与える。
1-2-021	ユニット	黄	R	プロメテウス	不死	3	8,000	8,000	8,000	■永遠の命:このユニットがアタックかブロックしたとき、あなたは1ライフダメージを受ける。 ■永久の苦しみ:あなたのターン終了時、このユニットのレベルを−1する。 ■終末の炎:このユニットがフィールドでレベル3にクロックアップしたとき、対戦相手のすべてのユニットを消滅させる。このユニットを破壊する。
1-2-022	ユニット	黄	UC	アメノタヂカラオ	巨人	2	5,000	6,000	7,000	■巨大なる剛神:このユニットのBPは対戦相手の行動権消費状態のユニット1体につき+3,000される。
1-2-023	ユニット	黄	VR	聖吹の精シルフ	精霊	2	5,000	5,000	5,000	■聖吹のシンフォニー:対戦相手の進化ユニットがフィールドに出るたび、対戦相手のユニットを2体まで選ぶ。それらの行動権を消費する。 ■光の守護精霊:あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、対戦相手のレベル2以上のユニットを1体選ぶ。それを対戦相手の手札に戻す。
1-2-024	進化	黄	SR	光神・アマテラス	神	4	6,000	6,000	6,000	■八咫鏡:あなたがプレイヤーアタックを受けたとき、プレイヤーアタックしたユニットを消滅させる。このユニットのレベルを+1する。あなたのターン終了時、このユニットのレベルが1の場合、お互いのユニットを1体ずつ選ぶ。それらを消滅させる。このユニットがフィールドでレベル3にクロックアップしたとき、あなたのすべてのユニットに【加護】を与える。
1-2-025	ユニット	黄	C	マネキーニャ	道化師	2	5,000	5,000	5,000	■幸運の風:あなたのターン終了時、あなたの黄属性のユニットのレベルを−2する。
1-2-026	ユニット	黄	UC	雷鳴のエメルダ	魔導士	2	5,000	6,000	7,000	【カウンター・クロック】:あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、ユニットを1体選ぶ。それのレベルを+1する。 ■雷神太鼓:このユニットがクロックアップするたび、すべての行動済ユニットに3,000ダメージを与える。
1-2-027	ユニット	黄	R	ホーリードラゴン	亜竜	5	6,000	8,000	10,000	■眠竜の言葉なき詩:対戦相手のターン開始時、このユニットのレベルが2以下の場合、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それの行動権を消費する。対戦相手のターン終了時、このユニットのレベルを+1する。 ■ホーリーボルト:このユニットがフィールドでレベル3にクロックアップしたとき、対戦相手のすべての行動済みユニットを消滅させる。
1-2-028	進化	黄	VR	断罪のメフィスト	悪魔	1	7,000	7,000	7,000	■断罪の大鎌:このユニットがフィールドに出たとき、このユニット以外のすべてのユニットを消滅させる。あなたは3ライフダメージを受ける。この効果によって対戦相手のユニットを3体以上消滅させた場合、あなたはさらに2ライフダメージを受ける。
1-2-029	ユニット	青	C	キャタピワラシ	珍獣	1	3,000	4,000	5,000	■ブルー・クロック:あなたのターン開始時、あなたの青属性ユニットを1体選ぶ。それのレベルを+1する。
1-2-030	ユニット	青	C	イエティ	獣	2	5,000	3,000	1,000	■ナガマダチ、オデ、マモル:あなたのユニットが破壊されるたび、このユニットの基本BPを+1,000する。
1-2-031	ユニット	青	UC	ドリルホエール	機械	4	10,000	7,000	4,000	—
1-2-032	ユニット	青	UC	サイクロプス	巨人	1	9,000	8,000	7,000	【呪縛】 ■封印されし魔人:このユニットがフィールドに出たとき、このユニットの行動権を消費する。 ■永久の呪縛:あなたのターン開始時、このユニットの行動権を消費する。 ■劣化した魔術鉄鎖:あなたの効果によって対戦相手が手札を捨てたとき、このユニットの行動権を回復する。
1-2-033	ユニット	青	UC	マーメイド	海洋	2	4,000	5,000	6,000	■うたかたの神秘:このユニットがフィールドに出たとき、あなたは手札をすべて捨てる。そうした場合、捨てた枚数と同じだけあなたはカードを引く。
1-2-034	ユニット	青	R	魅惑のテレス	舞姫	2	2,000	3,000	4,000	■死への誘惑:対戦相手のターン終了時、レベル2以上のユニットをすべて破壊する。 ■死への誘い:このユニットが破壊されたとき、対戦相手のトリガーゾーンのカードをランダムで1枚破壊する。
1-2-035	ユニット	青	R	タナトス	不死	3	6,000	5,000	4,000	■クロック・アップ:あなたの【不死】ユニットが破壊されるたび、このユニットのレベルを+1する。 ■絶望の略奪:このユニットがクロックアップするたび、対戦相手は手札を1枚ランダムで捨てる。
1-2-036	ユニット	青	VR	海鳴の精ウンディーネ	精霊	2	5,000	5,000	5,000	■海鳴のセレナーデ:対戦相手の進化ユニットがフィールドに出るたび、対戦相手に1ライフダメージを与える。 ■水の守護精霊:あなたがプレイヤーアタックを受けたとき、あなたの捨札にあるカードを1枚ランダムで手札に加える。
1-2-037	進化	青	SR	海王ポセイドン	神	5	8,000	9,000	10,000	■海底の宝物庫:このユニットがフィールドに出たとき、あなたの捨札にあるインターセプトカードを2枚までランダムで手札に加える。 ■大海の守護神:対戦相手のユニットがアタックしたとき、あなたのトリガーゾーンにあるカードをランダムで2枚破壊する。そうした場合、それを破壊する。
1-2-038	ユニット	青	C	ヴォジャノーイ	海洋	1	5,000	5,000	5,000	■クロック・アップ:あなたのターン開始時、このユニットのレベルを+1する。 ■爆発する寄生魚:このユニットがオーバークロックしたとき、対戦相手のユニットを2体まで選ぶ。それらのレベルを+1する。このユニットを破壊する。
1-2-039	ユニット	青	C	冥土少女シノ	不死	2	4,000	5,000	6,000	【カウンター・クロック】:あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、ユニットを1体選ぶ。それのレベルを+1する。 ■極楽浄土:このユニットがクロックアップするたび、あなたの捨札にあるユニットカードを1枚ランダムで手札に加える。あなたのユニットを1体選ぶ。それを破壊する。
1-2-040	ユニット	青	UC	闇法師弁慶	侍	3	6,000	5,000	4,000	■黄泉の五条大橋:このユニットが戦闘したとき、すべてのトリガーゾーンにあるカードを破壊する。 ■弁慶の立ち往生:このユニットが戦闘したとき、戦闘中の相手ユニットよりこのユニットのBPが低い場合、ターン終了時までこのユニットに【不滅】を与える。このユニットの基本BPを−2,000する。
1-2-041	ユニット	青	R	ロキ	不死	4	8,000	6,000	4,000	■インターセプトドロー:このユニットがフィールドに出たとき、あなたのデッキからインターセプトカードをランダムで1枚手札に加える。 ■幽玄乱舞:このユニットがオーバークロックしたとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。
1-2-042	ユニット	青	VR	ドラゴンゾンビ	竜	4	3,000	2,000	1,000	【不滅】 【腐敗】:(あなたのターン終了時、このユニットの基本BPを−1,000する) ■不滅の守護竜:このユニットがブロックしたとき、このユニットの行動権を消費する。 ■飽食の腐敗竜:対戦相手のターン終了時、お互いのユニットを1体ずつ選ぶ。それらを破壊する。
1-2-043	ユニット	緑	C	キジムナー	珍獣	1	3,000	4,000	5,000	■グリーン・クロック:あなたのターン開始時、あなたの緑属性ユニットを1体選ぶ。それのレベルを+1する。
1-2-044	ユニット	緑	C	クシナダヒメ	魔導士	2	3,000	4,000	5,000	【カウンター・クロック】:あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、ユニットを1体選ぶ。それのレベルを+1する。 ■神姫の禊:このユニットがクロックアップするたび、あなたはカードを1枚引く。
1-2-045	ユニット	緑	UC	ミノタンク	昆虫	2	3,000	4,000	5,000	■援軍/昆虫:このユニットがフィールドに出たとき、【昆虫】ユニットのカードを1枚ランダムで手札に加える。
1-2-046	ユニット	緑	UC	モロク	獣	1	9,000	10,000	11,000	■生贄の祭壇:このユニットがフィールドに出たとき、あなたのライフが4以上だった場合、このユニットを破壊する。

●リストの見方:カードの希少価値を示す"レア"は、Common(コモン)/Uncommon(アンコモン)/Rare(レア)/Very Rare(ベリーレア)/Super Rare(スパーレア)の頭文字を略称として表記。"BP(バトルポイント)"とは、攻撃力と耐久力を兼ねた戦闘数値のこと。相手ユニットの破壊か、オーバーライド毎にクロックアップLVが上昇し、初期LV1から最大LV3まで段階的に強化される。

No	カテゴリー	属性	レア	カード名称	種族	必要CP	Lv1BP	Lv2BP	Lv3BP	アビリティ
1-2-047	ユニット	緑	C	ギザルゴン	昆虫	2	4,000	5,000	6,000	■クロック・アップ:あなたの【昆虫】ユニットがフィールドに出るたび、このユニットのレベルを+1する。 ■繁殖:このユニットがオーバークロックしたとき、あなたの【昆虫】ユニットの基本BPを+1,000する。
1-2-048	ユニット	緑	R	アラクノフォビア	昆虫	3	3,000	4,000	5,000	■攻撃回避:このユニットはダメージを受けない。対戦相手のユニットがアタックしたとき、このユニットの行動権を消費する。
1-2-049	ユニット	緑	R	デーメーテール	神	2	4,000	5,000	6,000	■豊穣の女神:あなたのレベル2以上のユニットのBPを+2,000する。あなたのレベル3以上のユニットに【不屈】を与える。
1-2-050	ユニット	緑	UC	ゴーレム	巨人	2	8,000	9,000	10,000	【不屈】 ■平和の象徴:あなたのターン開始時、このユニットの行動権を消費する。 ■争いの追憶:対戦相手のターン終了時、このユニットのレベルが2以上のとき、あなたのユニットを1体選ぶ。それを消滅させる。
1-2-051	ユニット	緑	VR	鼓舞の精ノーム	精霊	2	5,000	5,000	5,000	■鼓舞のワルツ:対戦相手の進化ユニットがフィールドに出るたび、あなたのユニットを1体選ぶ。それの基本BPを+5,000する。 ■木の守護精霊:あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それの基本BPを−1,000する。あなたのユニットを1体選ぶ。それの基本BPを+1,000する。
1-2-052	進化	緑	SR	鬼神・スサノオ	神	7	8,000	9,000	10,000	■神剣・草薙:このユニットがクロックアップするたび、このユニットの行動権を回復する。このユニットがアタックしたとき、レベルが2以下の場合、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それは可能ならばブロックしなければならない。このユニットがフィールドでレベル3にクロックアップしたとき、このユニット以外のすべてのユニットの基本BPを−3,000する。このユニットに【貫通】を与える。
1-2-053	ユニット	緑	C	ケロルド・ハンゾウ	忍者	1	2,000	3,000	4,000	■闘志/忍者:このユニットのBPはあなたの【忍者】ユニット1体につき+1,000される。 ■アタック・クロック:このユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、このユニットのレベルを+1する。 ■月光手裏剣:このユニットがオーバークロックしたとき、対戦相手のユニットを2体まで選ぶ。それらの基本BPを−2,000する。
1-2-054	ユニット	緑	UC	給食係ピクシー	魔導士	2	4,000	5,000	6,000	■戦場の配給:あなたのターン開始時、あなたのユニットを1体選ぶ。それの基本BPを+3,000する。あなたのCPを−3する。
1-2-055	ユニット	緑	R	アルラウネ	悪魔	4	7,000	8,000	9,000	■妖霧の森:ユニットがフィールドに出るたび、そのユニットをコントロールするプレイヤーのCPを−2する。 ■輝きの泉:ターン開始時、お互いのプレイヤーのCPを+1する。
1-2-056	進化	緑	VR	ヤマタノオロチ	竜	6	30,000	30,000	30,000	【呪縛】 【固着】 ■捕喰:このユニットがフィールドに出たとき、このユニット以外のあなたのすべてのユニットを破壊する。あなたのユニットがフィールドに出たとき、それを破壊する。そうした場合、このユニットの行動権を回復する。 ■滅亡:このユニットが戦闘に勝利するかプレイヤーアタックに成功したとき、このユニットの基本BPを−3,000する。
1-2-057	トリガー	無	C	バックアップメンバー	—	0	—	—	—	■バックアップメンバー:あなたのユニットが破壊されたとき、あなたはユニットカードを1枚引く。
1-2-058	トリガー	無	UC	百花繚乱	—	0	—	—	—	■百花繚乱:あなたのユニットがフィールドに出たとき、あなたは手札をすべて捨てる。そうした場合、捨てた枚数と同じだけあなたはカードを引く。
1-2-059	トリガー	無	C	生産工場	—	0	—	—	—	■生産工場:あなたのユニットがフィールドに出たとき、【昆虫】ユニットのカードを1枚ランダムで手札に加える。あなたの【昆虫】ユニットが破壊されたとき、あなたのデッキにある【昆虫】ユニットのカードのうち、属性の異なるカードを2枚までランダムで手札に加える。
1-2-060	トリガー	無	C	停戦協定	—	0	—	—	—	■停戦協定:対戦相手のターン開始時、あなたのフィールドにユニットが0体以下の場合、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それを対戦相手の手札に戻す。
1-2-061	トリガー	無	UC	ツインロック	—	0	—	—	—	■ツインロック:対戦相手のターン開始時、あなたのフィールドにユニットが0体以下の場合、対戦相手のユニットを2体まで選ぶ。それらの行動権を消費する。
1-2-062	トリガー	無	VR	人の業	—	0	—	—	—	■人の業:対戦相手の進化ユニットがフィールドに出たとき、それの行動権を消費する。あなたのフィールドにユニットが0体以下の場合、かわりにそれを破壊し、対戦相手に1ライフダメージを与える。
1-2-063	トリガー	無	SR	世界創生	—	0	—	—	—	■世界創生:あなたがプレイヤーアタックを受けたとき、あなたのライフが1以下の場合、すべてのユニットを消滅させる。あなたのターン開始時、あなたのライフが1以下の場合、すべてのユニットを消滅させる。
1-2-064	トリガー	無	R	破滅のギャンブラー	—	0	—	—	—	■破滅のギャンブラー:あなたがプレイヤーアタックを受けたとき、対戦相手のCPを−4する。
1-2-065	トリガー	無	C	ファンシー・ワールド	—	0	—	—	—	■ファンシー・ワールド:対戦相手のターン開始時、フィールドにいるすべてのユニットをお互いのプレイヤーのデッキから消滅させる。あなたのユニットがフィールドに出たとき、すべての【珍獣】ユニットを破壊する。
1-2-066	トリガー	無	C	反撃の狼煙	—	0	—	—	—	■反撃の狼煙:あなたがプレイヤーアタックを受けたとき、あなたのCPを+4する。
1-2-067	トリガー	無	R	軍師の采配	—	0	—	—	—	■軍師の采配:あなたがプレイヤーアタックを受けたとき、あなたのフィールドにユニットが0体以下の場合、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。
1-2-068	インターセプト	無	SR	人身御供	—	0	—	—	—	■人身御供:対戦相手のターン開始時、あなたのすべてのユニットを消滅させる。そうした場合、対戦相手のユニットを2体まで選ぶ。それらを消滅させる。
1-2-069	インターセプト	無	R	弱肉強食	—	0	—	—	—	■弱肉強食:ユニットがフィールドに出たとき、すべてのコスト1以下のユニットを破壊する。
1-2-070	インターセプト	無	C	データブレイク	—	2	—	—	—	■データブレイク:あなたがプレイヤーアタックを受けたとき、すべてのレベル2以上のユニットの基本BPを1/2にする。
1-2-071	インターセプト	無	C	センターポジション	—	0	—	—	—	■センターポジション:あなたのユニットがフィールドに出たとき、あなたのフィールドにユニットが3体以上居る場合、あなたのすべてのユニットの基本BPを+1,000する。
1-2-072	インターセプト	無	VR	デスティニーコントロール	—	6	—	—	—	■デスティニーコントロール:対戦相手のターン終了時、あなたのフィールドにユニットが0体以下の場合、対戦相手に2ライフダメージを与える。
1-2-073	インターセプト	無	C	換金所	—	0	—	—	—	■換金所:あなたのターン開始時、あなたのトリガーゾーンにあるカードを1枚ランダムで破壊する。そうした場合、あなたのCPを+2する。
1-2-074	インターセプト	無	UC	シャドーミラー	—	2	—	—	—	■シャドーミラー:対戦相手のターン終了時、あなたのユニットがフィールドに0体以下の場合、あなたの捨札にあるトリガーカードを2枚までランダムで手札に加える。
1-2-075	インターセプト	無	UC	リベリオンの盾	—	2	—	—	—	■リベリオンの盾:あなたがプレイヤーアタックを受けたとき、あなたのフィールドにユニットが0体以下の場合、対戦相手に1ライフダメージを与える。
1-2-076	インターセプト	無	C	帰還	—	1	—	—	—	■帰還:対戦相手のユニットがアタックしたとき、あなたのフィールドにユニットが0体以下の場合、それを対戦相手の手札に戻す。
1-2-077	インターセプト	赤	C	勝者の証	—	2	—	—	—	■勝者の証:あなたのユニットが戦闘に勝利したとき、あなたのすべてのユニットをオーバークロックさせる。
1-2-078	インターセプト	赤	R	挑発	—	1	—	—	—	■挑発:対戦相手のユニットがアタックしたとき、それに3,000ダメージを与える。
1-2-079	インターセプト	赤	UC	火気厳禁	—	1	—	—	—	■火気厳禁:対戦相手のユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のフィールドにユニットが4体以上居る場合、対戦相手のすべてのユニットに3,000ダメージを与える。
1-2-080	インターセプト	赤	VR	ブラックホール	—	2	—	—	—	■ブラックホール :対戦相手のユニットがフィールドに出たとき、それに6,000ダメージを与える。
1-2-081	インターセプト	赤	UC	チェインフレイム	—	2	—	—	—	■チェインフレイム:あなたのユニットがフィールドに出たとき、すべてのレベル1以下のユニットに5,000ダメージを与える。
1-2-082	インターセプト	赤	VR	ハードフレイム	—	3	—	—	—	■ハードフレイム:あなたのユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のレベル1以下のユニットを1体選ぶ。それに8,000ダメージを与える。
1-2-083	インターセプト	黄	C	エラーラン	—	2	—	—	—	■エラーラン:あなたのユニットがアタックしたとき、あなたのユニットを1体選ぶ。それをあなたの手札に戻す。そうした場合、戦闘終了時までアタックしたユニットはブロックされない。
1-2-084	インターセプト	黄	R	セラフウィング	—	1	—	—	—	■セラフウィング:あなたがプレイヤーアタックを受けたとき、すべてのレベル2以上のユニットをお互いのプレイヤーの手札に戻す。
1-2-085	インターセプト	黄	UC	ヘブン・ガイド	—	3	—	—	—	■ヘブン・ガイド:対戦相手のユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のフィールドにユニットが4体以上居る場合、対戦相手のすべてのユニットの行動権を消費する。
1-2-086	インターセプト	黄	VR	熾天使の片翼	—	1	—	—	—	■熾天使の片翼:対戦相手のユニットがフィールドに出たとき、あなたの黄属性のユニットを1体選ぶ。それとフィールドに出たユニットをお互いのプレイヤーの手札に戻す。
1-2-087	インターセプト	黄	C	聖なる領域	—	0	—	—	—	■聖なる領域:ターン開始時、ターン終了時まであなたのすべてのユニットに【加護】を与える。
1-2-088	インターセプト	黄	R	シャイニングアロー	—	3	—	—	—	■シャイニングアロー:あなたがプレイヤーアタックを受けたとき、あなたのライフが3以下の場合、すべてのコスト3以下のユニットを消滅させる。
1-2-089	インターセプト	青	C	クイックターン	—	0	—	—	—	■クイックターン:あなたのユニットが戦闘したとき、それをあなたの手札に戻す。
1-2-090	インターセプト	青	UC	大寒波	—	2	—	—	—	■大寒波:対戦相手のユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のフィールドにユニットが4体以上居る場合、すべてのユニットを破壊する。あなたは1ライフダメージを受ける。
1-2-091	インターセプト	青	R	冥土の献上品	—	1	—	—	—	■冥土の献上品:対戦相手のユニットがフィールドに出たとき、あなたのユニットを1体選ぶ。それを破壊する。そうした場合、フィールドに出たユニットを破壊する。
1-2-092	インターセプト	青	VR	輪廻転生	—	1	—	—	—	■輪廻転生:あなたのターン開始時、あなたのすべてのユニットを破壊する。そうした場合、あなたの捨札からこの効果によって破壊したユニット数と同じだけカードをランダムで手札に加える。
1-2-093	インターセプト	青	C	魔導壁	—	0	—	—	—	■魔導壁:あなたのユニットが戦闘したとき、戦闘終了時までそれに【不滅】を与える。
1-2-094	インターセプト	青	R	サクリファイス・サモン	—	2	—	—	—	■サクリファイス・サモン:あなたのユニットが破壊されたとき、あなたの捨札にあるユニットカードを2枚までランダムで手札に加える。
1-2-095	インターセプト	緑	C	ポイズンリーフ	—	1	—	—	—	■ポイズンリーフ:対戦相手のユニットがフィールドに出たとき、それの基本BPを−2,000する。対戦相手のCPを−1する。
1-2-096	インターセプト	緑	UC	グループ・オペレーション	—	2	—	—	—	■グループ・オペレーション:あなたのユニットがアタックしたとき、ターン終了時まであなたのすべてのユニットに【貫通】を与える。
1-2-097	インターセプト	緑	R	リーダーシップ	—	1	—	—	—	■リーダーシップ:あなたのユニットが戦闘したとき、ターン終了時まであなたのすべてのユニットのBPを+2,000する。
1-2-098	インターセプト	緑	VR	大いなる世界	—	0	—	—	—	■大いなる世界:ユニットがフィールドに出たとき、お互いのプレイヤーのCPを−12する。
1-2-099	インターセプト	緑	C	エナジードレイン	—	1	—	—	—	■エナジードレイン:あなたのユニットが戦闘したとき、それの基本BPを+2,000し、戦闘中の相手ユニットの基本BPを−2,000する。
1-2-100	インターセプト	緑	UC	ブレイブソウル	—	1	—	—	—	■ブレイブソウル:あなたのユニットがフィールドに出たとき、それに【不屈】を与える。

●Ver1.2の注目ポイント:やはり一番の注目ポイントとしては、"クロックアップ"系の特殊アビリティが追加されたことが挙げられる。これにより、フィールド上でのレベル管理が、対戦で大きなウェイトを占めることは間違い無い。また、相手ターン中に効果を発揮する、いわゆる"カウンターカード"も大量に追加された。効果を知らないと手痛い反撃を受けることになるので、忘れずにチェックしておきたい。

©CAPCOM U.S.A., INC. 2014 ALL RIGHTS RESERVED.

新システム・新キャラクターの最新攻略を掲載！

全世界で待望されたストリートファイターシリーズ最新作『ウルトラストリートファイターⅣ』（以下、ウルⅣ）が、新システムと新キャラクターを引っ提げてついに稼動！　スタートダッシュに乗り遅れるな！

ウルトラストリートファイターⅣ
■メーカー　：カプコン
■ジャンル　：対戦格闘
■操作方法　：8方向レバー＋6ボタン
■稼働日　：2014年4月17日（稼働中）
■使用基板　：Type-X3
■ネットワークシステム　：NESYS

Text:がーくん（P46-47、P50-51）、コイチ（P48）、伝説のオタク（P49）、ハナダ（P49）

ゲーム性が変化!?

まずはチェック！ 新システム紹介

『ウルⅣ』で追加された三つの新システムをここで紹介。対戦にどう影響するのかを理解していこう。

NEW GAME SYSTEM ディレイスタンディング

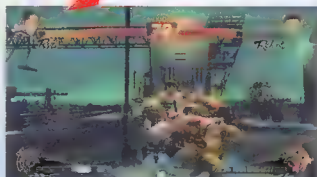
ディレイスタンディングの仕組み

投げ技やしゃがみ強Ⓚなどの「強制ダウン技」を受けてダウンした際に、いずれかのボタンを2個同時押しするとディレイスタンディングができる。クイックスタンディング（受け身）可能技には対応していないので注意しよう。

ディレイスタンディング成立時には、画面上に「TECHNICAL」のインフォメーションメッセージが表示された後に、通常の起き上がり方よりも11フレーム遅く起き上がる。このディレイスタンディングを使うか、通常起き上がりをするかを使い分けることで、相手のジャンプ攻撃を起点とした表裏の分かりにくい起き攻めなどを仕掛けられにくくすることができるぞ。

なお、しゃがみ強Ⓚやまことのex版打ち下ろし手刀・颪、殺意リュウのEX版竜爪脚ヒット時などはダウンするまでの時間が非常に短いため、単発でヒットしたときはディレイスタンディングの入力が間に合わないことも多い。くらったのを確認して入力するのではなく、ガードが間に合わないと判断したらすぐに二つ同時押しを入力し、ディレイスタンディングを出そう。

リュウのしゃがみ強Ⓚ→前方ジャンプ強Ⓚは大抵のキャラクターに安全跳び込みになる有名な連係だが……、

通常起き上がり時は着地ギリギリのジャンプ攻撃が相手の起き上がりに重なるのでほとんどのリバーサル無敵技を無効化できる。

ディレイスタンディング時は同じように跳び込んでもジャンプ攻撃が重ならない。地味ながら非常に強力な防御行動だ。

ディレイスタンディングへの対策

まず、ディレイスタンディング成立時には「TECHNICAL」の文字が、相手が起き上がる60フレーム（1秒）前に出現することを知ろう。文字が出るかどうかで判断すれば、地上からの起き攻めではあまり問題無く攻められるはずだ。

ジャンプ攻撃を起点にする起き攻めは、ディレイスタンディングされると無効化されてしまうが、相手のディレイスタンディングを確認したのち、地上から打撃と投げの起き攻めに移行していくといいぞ。

ジャンプ攻撃による表裏の起き攻めを仕掛けたい場合には、相手がディレイスタンディングするかしないかでまず二択になってしまう。ディレイスタンディングに合わせたタイミングで遅めに跳ぶと、相手が通常起き上がりをしてきた場合にリバーサル無敵技で簡単に返されてしまうので、相手の行動を読み切ったとき以外はやめておいた方がよさそうだ。

まずはジャンプ攻撃を使った起き攻めを仕掛けるのがセオリー。その後、テクニカルの文字が出るかどうか判断し……、

相手がディレイスタンディングしてきたらジャンプ攻撃が空振りするので、そのまま地上から投げと打撃の起き攻めに移行しよう。

ルーファスやユンのような急降下攻撃を持つキャラならディレイスタンディングをされたかどうかを確認してから……、

ファルコーンキックや雷撃蹴で表裏の起き攻めを仕掛けることも可能。判断は大変だが狙う価値は十分にあるぞ。

ウルト欄外　**ディレイスタンディングのゲーム性への影響:**ジャンプ攻撃を使った表裏の起き攻めやガード困難な連係が効きにくくなったため、試合における立ち回りの比重が大きくなったと思われるぞ。その結果、前作までは日の目を見なかった立ち回り重視のキャラクターたちの躍進が見られそうだ。

NEW GAME SYSTEM　レッドセービングアタック

レッドセービングアタック

弱Ⓟ＋中Ⓟ＋中Ⓚ同時押しを入力すると、SCゲージを2本消費して、赤く光るレッドセービングアタック（以下、レッドセービング）が出せるようになった。

このレッドセービングには「アーマー効果中なら何度でも攻撃を耐えられる」、「アーマー中に攻撃を受けると通常版の2倍のリベンジゲージがたまる」、「ダメージが通常版の1.5倍」といった特徴がある。発動した時点でSCゲージを2本消費するのがネックだが、セービングアタック対策の多段打撃技に勝てるので、ピンポイントで使うのはありだ。多段ヒットの飛び道具に対しては、アーマー中のキャラにのみヒットストップが掛かる関係上、受け止めて反撃は難しい。

ほかにも、レッドセービングが追加されたことで、入力方法が重複している「セービングアタック仕込み投げ抜け（弱Ⓟ＋弱Ⓚ＋中Ⓟ＋中Ⓚ同時押し）」は、SCゲージが2本未満でないとレッドセービングが暴発してしまうことには注意。

豪鬼の遠距離立ち強Ⓚ2段目をしゃがみガードしてしまうキャラでも……

レッドセービングなら2段目まで受け止めて反撃できる。一点読みだが有効だ。

EXレッドセービング

EXセービングキャンセル対応技を当てた後に弱Ⓟ＋中Ⓟ＋中Ⓚ同時押しを入力すると、SCゲージを3本消費してEXレッドセービングを出せる。

EXレッドセービングは、通常版の1.5倍の威力、Lv1のヒット効果が膝崩れダウン、Lv1でもガード効果が通常版Lv2と同等になるなどの特徴を持つ。のけぞり時間が非常に長い攻撃からキャンセルするとつながるので、コンボの中継として使おう。

また、Lv1でも膝崩れダウンを誘発するので、そこから投げ系のウルトラコンボやタメ系ウルトラコンボを決めやすいという特徴がある。今までのシリーズ以上に、ウルトラコンボを当てる機会が増えるだろう。

後ろタメが完了していない状況でもEXレッドセービングへと経由させれば……、

膝崩れ誘発からタメ系のウルトラコンボが間に合うので、大ダメージを与えられるのだ。

EXレッドセービングを使い気絶値を稼ぐ

ヒット時に倒れない突進技などを経由してEXレッドセービングにつなぐことで、気絶値を大きく蓄積させることが可能になった。

C・ヴァイパー、コーディー、まこと、ユンなどはこの戦術に対して特に相性がよく、ここから空中復帰を経由した表裏の起き攻めにいけば一気に相手を倒し切ることも可能だ。少ないヒット数で気絶させられるように、気絶値を調整していこう。

突進技などからEXレッドセービングにつないで、崩れを誘発させる。その後さらにコンボにつないで気絶値を稼いだ後に、起き攻めを仕掛けていくのだ。

起き攻めがうまく成功すると、気絶して相手の体力が一気に消し飛ぶぞ。このとき、気絶値計算をしてコンボの早い段階で相手が気絶するよう調整するのが理想的だ。

NEW GAME SYSTEM　ウルトラコンボダブル

ウルトラコンボの戦略性

キャラクターセレクト後に、ウルトラコンボを両方使用可能なウルトラコンボダブル（以下、ウルコンW）が選択できるようになったぞ。ウルコンⅠorⅡと比べると、75%または60%の補正値が掛かりダメージは落ちるなどのデメリットがある（詳しくは欄外参照）。つまり「ウルコンⅠ、Ⅱは高火力」、「ウルコンWは火力は低めだが決める機会が多い」といった差別化がされているのだ。

では、ウルコンWは実際にどういった基準で選ぶのか？　をここで考察したい。まずウルコンが高性能でコンボなどで決める機会が多い場合には、高火力を優先してウルコンⅠorⅡを選ぶのがセオリーだ。逆にウルコンの性質上ラウンド中に決める機会がほとんど無いような場合は、ウルコンWで少しでも決める機会を増やしておくという選び方がある。

そのほか、ウルコンが確定反撃になったり、飛び道具対策になるなどのキャラは、相手への抑止力としてウルコンWは有効。相手を動きにくくすることで、ウルコンを当てなくとも効果が見込めるのだ。

ウルコン選択の戦略性がより高くなっている本作。火力か汎用性か悩みどころだ。

確定反撃や飛び道具対策などの抑止力になるなら、ウルコンWの考慮の余地あり。

ウルコンWおすすめキャラ

ガイル

ウルコンⅠは前作より対空能力が高くなっており、対空として非常に強力。ウルコンⅡもEXセービングからのコンボダメージ底上げに使えるのがウリ。対空面の火力を重視するウルコンⅠか、汎用性のウルコンWで悩むところだ。

バルログ

ウルコンⅠとウルコンⅡを両方持つことで、画面上のどの位置からでも飛び道具に反撃できるようになるのが強み。元々どちらもコンボには組み込みにくいので、対飛び道具対策や確定反撃などの抑止力として便利だ。

ジュリ

ウルコンⅠは、ウルコンW時でも効果時間が短くなるだけで火力が下がらないのが強み。元々の効果時間が非常に長いため、起き攻めだけなら特に影響は無いぞ。ウルコンⅡは確実に倒せるポイントでのフィニッシュ用として役立つ。

ウルト欄外　**ウルコンWのダメージ補正値:**60%＝ザンギエフ、キャミィ、フェイロン、T.ホーク、まこと、ハカン、ダルシム、ローズ、豪鬼、E.本田、ヒューゴー。75%＝左記のキャラ以外。また、特殊なケースとして剛拳の「電刃波動拳」は気絶値のみ65%の補正値。ジュリの「風水エンジン」は最大効果時間900フレーム→630フレームに。エレナの「ヒーリング」は体力の回復量が75%補正値になる。

NEW CHARACTER Elena エレナ

カポエイラ娘がついに『ウルIV』参戦！ 素早い動きと強力な脚技を武器にセクシーに踊れ!

COMMAND LIST

通常投げ	コマンド	
レッグリフトスルー	(近距離で)➡orN＋弱ⓅⓀ同時押し	
レッグフック	(近距離で)⬅＋弱ⓅⓀ同時押し	
特殊技	**コマンド**	
ハンドスタンドキック	➡＋中Ⓟ	
ハンドスタンドウィップ	➡＋中Ⓚ	
ラウンドアーチ	⬅＋強Ⓚ	
スライディング	↘＋強Ⓚ	
ターゲットコンボ	**コマンド**	
ターゲットコンボ1	(空中で)弱Ⓟ→中Ⓚ	
ターゲットコンボ2	(空中で)中Ⓟ→強Ⓟ	
ターゲットコンボ3	立ち強Ⓟ→強Ⓚ	
ターゲットコンボ4	立ち中Ⓚ→⬇＋強Ⓟ	
必殺技	**コマンド**	
マレットスマッシュ	➡↘⬇↙⬅＋Ⓟ	●
スクラッチホイール	➡⬇↘＋Ⓚ	●
リンクステイル	⬅⬇↙＋Ⓚ	●
スピンサイズ	⬇↙⬅＋Ⓚ	●
ライノホーン ★	⬅↙⬇↘➡＋Ⓚ	●
スーパーコンボ	**コマンド**	
スピニングビート	⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓚ	
ウルトラコンボ	**コマンド**	
ブレイブダンス ★	⬇↘➡⬇↘➡＋ⓀⓀⓀ同時押し	
ヒーリング	⬇↘➡⬇↘➡＋ⓅⓅⓅ同時押し	

※★の付いた技はアーマーブレイク属性　※●はEX必殺技に対応した技

キャラクターの特徴

通常技に近距離、遠距離の区別が無くすべてが脚技で構成されており、全体的に使いやすい技がそろっているエレナ。豊富な中下段技を主軸に中距離からの奇襲を得意としている。高性能なダッシュやしゃがみ状態の姿勢の低さを活かし、地上戦メインで闘おう。

まず覚えておきたいのが、エレナは地上で闘うキャラということ。主力となる技は四つ。発生とリーチに優れる立ち弱Ⓚ、発生の早い中段技の➡＋中Ⓚ、中距離から一気に距離を詰められる↘＋強Ⓚ、そしてリーチが長く見返りの大きいセービングアタックだ。

立ち弱Ⓚをけん制で使う際は、中スクラッチホイールを仕込んでおけば相手のけん制をつぶしたときにダウンを奪えるぞ。↘＋強Ⓚのスライディングは硬直こそ大きいものの、先端を当てるように使えば反撃されにくい優秀なけん制兼移動手段となる。これらのけん制技に対してセービングを置く相手には、強マレットスマッシュやダッシュで積極的に接近していこう。

うまく近距離戦に持ち込めたら、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟからの下段始動連続技や、しゃがみ中Ⓚ→EXマレットスマッシュによる中段→下段の連係から連続技を狙うのが基本となる。ガードの固い相手には中段の➡＋中Ⓟや投げ無敵のある立ち強Ⓚと通常投げの二択でガードを崩しにかかろう。

守勢に回った際には、通常技で最速の発生となるしゃがみ弱Ⓟでの暴れや、無敵時間のあるＥＸスクラッチホイールでの割り込みを狙おう。飛び道具にはEXライノホーンによる弾抜けが有効だ。対空技には、立ち中Ⓟや昇りジャンプ中Ⓟのほか、早出しのスクラッチホイールでも相手のジャンプを落とせる。ダッシュでジャンプの下をくぐるのも重要だ。

単発技が多く火力不足を感じるが、UC１のブレイブダンスを使った連続技は非常に威力が高い。画面中央での［立ち中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ］のターゲットコンボやEXリンクステイルから、立ち弱Ⓚ→中スクラッチホイール→レッドセービングアタック、画面端付近のEXスピンサイズからも追撃で決められる。

ウルトラコンボのブレイブダンスは弾抜けにも使える。使える状況では意識しておこう。

COMBO

①しゃがみ強ⓅⒸ中ライノホーン→EXスクラッチホイール
②立ち弱ⓀⒸ中スクラッチホイール１段目→EXセービングキャンセル〜ダッシュ→しゃがみ弱ⓅⒸ強リンクステイル
③しゃがみ中ⓅⒸ中スピンサイズ（１段目）→EXセービングキャンセル〜ダッシュ→［立ち中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ］→ブレイブダンス

NEW CHARACTER Rolento ロレント

ナイフ、ロッド、ワイヤー、手榴弾。あらゆる武器を駆使して、理想の軍事国家を築き上げろ!

キャラクターの特徴

『ウルIV』ロレントは過去シリーズのトリッキーさはそのままに、使いやすい通常技と各種必殺技に加え、移動必殺技による回避能力が高い。安定した試合運びができる仕上がりとなっている。爆発的な火力は無い分、じわりじわりと相手を追い詰めていこう。

基本的な立ち回りは、中距離からの遠距離立ち強Ⓟ、しゃがみ強Ⓟ、スティンガーでのけん制を盾に距離を詰め、地上からは立ち弱Ⓟやしゃがみ中Ⓚ→弱パトリオットサークル、空中からはめくりジャンプ中Ⓚやジャンプ⬇＋中Ⓚでの接近を狙っていく。

接近を止めにくる飛び道具に対しては、スティンガー上昇部分にある飛び道具無敵でかわせるほか、メコンデルタアタックで下をくぐり抜けることも可能。

首尾よく接近できたら、立ち弱Ⓟを起点に相手を固めていこう。歩きながら立ち弱Ⓟをカツカツとガードさせつつ、立ち強Ⓚでの投げ抜けつぶし、通常投げ、➡＋中Ⓚでの中段、めくりジャンプ中Ⓚなどで攻め立てよう。立ち弱Ⓟをガードさせるタイミングでしゃがみ強Ⓚ→弱Ⓟとずらし押しすることで、バックステップした相手にスライディングを仕込める。

空中から攻める際のスパイクロッドは、着地後にレバーで3方向に跳ねる方向を選べる。再度ジャンプ攻撃を出せるため、相手の手前にスパイクロッドで着地してから、前に跳ねてジャンプ攻撃を当てるor後ろに跳ねて対空技を誘う、といった使い方も有効だ。

劣勢になったら各種EX移動必殺技の出番。EXメコンデルタエスケープは壁に張り付くまで全身無敵、EXメコンデルタエアレイドは後転モーションの前半部分が全身無敵なので、的を絞らせないように逃げよう。ウルトラコンボはどちらも優秀。パトリオットスイーパーはEXパトリオットサークルから安定してつながり火力アップに使えるほか、対空技としても効果を発揮する。テイクノープリズナーは安定した弾抜けが可能。さらにしゃがみ中Ⓟや立ち強Ⓚからの連続技としても使えるため、火力を補うことができる。相手キャラのタイプによって使い分けよう。

EXパトリオットサークルには、短いながら無敵時間があるぞ。

COMBO

①立ち強Ⓚ→しゃがみ中ⓀⒸ中パトリオットサークル（2段目）→EXセービングキャンセル〜ダッシュ→立ち強Ⓚ→しゃがみ中ⓀⒸ中パトリオットサークル（3段目まで）
②（相手画面端）立ち弱Ⓟ→近距離立ち強ⓅⒸEXスティンガー→［➡＋中Ⓚ］or［近距離立ち中Ⓟ］
③めくりジャンプ中Ⓚ→近距離立ち強ⓅⒸEXスティンガー（1〜2ヒット）→しゃがみ強Ⓚ

COMMAND LIST

通常投げ	コマンド	
カーネルキャリア	(近距離で)➡orN＋弱ⓅⓀ同時押し	
デッドリーパッケージ	(近距離で)⬅＋弱ⓅⓀ同時押し	
特殊技	**コマンド**	
フェイクロッド	➡＋中Ⓚ	
スパイクロッド	(空中で)⬇＋中Ⓚ	
トリックランディング	(着地時に)ⓀⓀⓀ同時押し	
必殺技	**コマンド**	
スティンガー	➡⬇↘＋Ⓚ後、ⓅまたはⓀ	●
メコンデルタアタック ★	ⓅⓅⓅ同時押し→(着地時に)Ⓟ	●
メコンデルタエアレイド ★	⬇↙⬅＋Ⓟ→Ⓟ	●
メコンデルタエスケイプ	⬇↙⬅＋Ⓚ	●
パトリオットサークル	⬇↘➡＋Ⓟ(3回まで連続入力可能)	●
スーパーコンボ	**コマンド**	
マインスイーパー	⬇↙⬅⬇↙⬅＋Ⓟ	
ウルトラコンボ	**コマンド**	
パトリオットスイーパー ★	⬇↘➡⬇↘➡＋ⓅⓅⓅ同時押し	
テイクノープリズナー ★	⬇↘➡⬇↘➡＋ⓀⓀⓀ同時押し	

※★の付いた技はアーマーブレイク属性　※●はEX必殺技に対応した技

NEW CHARACTER

Poison ポイズン

ポイズンは鞭を持って闘うスタンダードなキャラ。今回は基本的な戦術を紹介しよう。

キャラクターの特徴 ポイズンは優秀な飛び道具と豊富な対空技を持ち、連続技にも使える突進技まで兼ね備えた万能キャラ。接近戦も強いので、相手や距離を問わずオールラウンドに闘える。複雑な操作が少ないため扱いやすく、シリーズ初プレイの人や初心者にもオススメだ。

遠距離では飛び道具のエオルスエッジを盾に接近し、跳び込んできた相手は遠距離立ち強Ⓚで迎撃していく。エオルスエッジは弱を主軸に、撃つタイミングが単調にならないよう強やEX版を織り交ぜよう。遠距離立ち強Ⓚが間に合わないタイミングの跳び込みには、無敵の長いEXキスバイゴッデスを使おう。

中距離戦まで距離を詰めたら、リーチが長く下段のしゃがみ中Ⓚと、足元のやられ判定が小さい遠距離立ち中Ⓚで相手をけん制しよう。これらにはキャンセルで弱or中のウィップオブラブまで入れ込んでおくといい。ウィップオブラブは先端かつ1段目で止めればガードされても反撃を受けにくいので、技の先端が当たるように弱と中を使い分けることが重要だ。ヒット時には追加入力を最後まで打ち切れば、一気に起き攻めまで持ち込める。

接近戦ではしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟを起点に攻めを構築する。ヒット時は連続技①へ。ガード時には歩いて投げを狙うほか、中段技のエルボードロップと下段のしゃがみ中Ⓚでガードを揺さぶろう。エルボードロップがしゃがみ状態の相手にヒットすれば連続技②を狙うことができる。

逆に、地上で攻め込まれたら中orEXキスバイゴッデスでの割り込みが役立つ。EXセービング→ダッシュで五分の状態となり、当たれば連続技③を狙える。

エオルスエッジで相手を跳ばせて、遠距離強Ⓚで迎撃しよう。

各種通常技キャンセルしてのウィップオブラブが地上戦の要となる。

COMBO

①しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→遠距離立ち中ⓀⒸ中ウィップオブラブ(3段目)
②エルボードロップ→しゃがみ弱ⓀⒸ弱ウィップオブラブ(3段目)
③キスバイゴッデス→EXセービングキャンセル～ダッシュ→【しゃがみ強Ⓚ】or【ラブストーム】

COMMAND LIST

通常投げ		
スラップショット	(近距離で)→orN+弱ⓅⓀ同時押し	
フランケンシュタイナー	(近距離で)←+弱ⓅⓀ同時押し	
特殊技	コマンド	
エルボードロップ	→+中Ⓟ	
バックフリップ	ⓀⓀⓀ同時押し	
必殺技	コマンド	
ウィップオブラブ	↓↙←+Ⓟ(3回まで連続入力可能) ※1	●
ラブミーテンダー ★	↓↙←+Ⓚ→Ⓚ ※2	●
キスバイゴッデス	→↓↘+Ⓚ	●
エオルスエッジ	↓↘→+Ⓟ	●
スーパーコンボ	コマンド	
サンダーウィップ	↓↘→↓↘→+Ⓟ	
ウルトラコンボ	コマンド	
ラブストーム ★	↓↘→↓↘→+ⓅⓅⓅ同時押し	
ポイズンキッス	(近距離で)→↘↓↙←→↘↓↙←+ⓅⓅⓅ同時押し	

※★の付いた技はアーマーブレイク属性　※●はEX必殺技に対応した技
※1:EX版は四回まで追加入力可能　※2:EX版は自動的に派生

NEW CHARACTER

ヒューゴー

『ストIV』シリーズ随一の体格を誇るヒューゴー。巨体を活かしたパワーで相手を圧殺するべし!

キャラクターの特徴 豊富な投げ技を多く持つヒューゴーは、接近戦でその真価を発揮する。必殺技の威力は軒並み高く、決まれば相手の体力を一瞬で奪えるのが魅力。その分動きは遅く、体格の大きさゆえ相手に近付くのが難しいキャラクターだ。

投げ技と打撃の択一攻撃が強力なヒューゴー。火力を活かすために、まずは接近したい。相手側も簡単には近付けさせまいと、けん制技で対処をしてくるはずだ。特に厄介なのは飛び道具で、ジャンプの低いヒューゴーは引っかかりやすいほか、対空で迎撃されたりしてしまう。そこで活用したいのが特殊技のリープアタック。攻撃動作中は飛び道具無敵が付いているので、これで前進しながら飛び道具を避けられるのだ。ただし、タイガーショットなどの攻撃判定が高い飛び道具は避けられないことに注意。中距離まで近付けたら、遠距離立ち中Ⓟやしゃがみ中Ⓚでけん制。後者はヒット時ダウンを奪えるので、ダッシュで接近して起き攻めを仕掛けよう。こちらのけん制を意識して固まるなら、ダッシュ→ムーンサルトプレスやミートスカッシャーなどの奇襲を仕掛けてもいい。

敵に接近できたらようやくヒューゴーの得意な接近戦に。しゃがみ弱Ⓟを起点に、弱ジャイアントパームボンバーorムーンサルトプレス・ウルトラスルーの必殺投げで崩していく。これらの連係は無敵技に割り込まれるので、あえて攻めずに割り込みを誘い、そのスキに手痛い反撃を狙うのも有効だ。

起き攻めされたときや不利な状況では、攻撃発生まで全身無敵のEXムーンサルトプレスで割り込みを狙う。これを読んでジャンプで回避する相手はEXシュートダウンバックブリーカーでつかんでしまおう。

ゲージが4本ある状況では威力の高いハンマーマウンテンを積極的に狙いたい。各弱攻撃から確実にキャンセルで出せるよう練習しよう。また、ゲージをさほど使わず大きいダメージを取れるのが強み。連続技③はゲージ1本消費とは思えないほどの威力を誇るので、相手の大きなスキに狙っていきたい。

弾キャラへの対策が重要となる。リープアタックで抜けられる飛び道具を覚えておこう。

COMBO

①ボディプレス→しゃがみ弱Ⓟ×4～5
②強ウルトラスルー→弱ジャイアントパームボンバー→弱シュートダウンバックブリーカー
③セービングアタック(Lv3ヒット)～ダッシュ→強ジャイアントパームボンバー→EXジャイアントパームボンバー→弱ジャイアントパームボンバー→【しゃがみ弱Ⓟ×4】or【しゃがみ弱ⓀⒸ弱モンスターラリアット】

COMMAND LIST

ネックハンギングツリー	(近距離で)→orN+弱ⓅⓀ同時押し	
ボディスラム	(近距離で)←+弱ⓅⓀ同時押し	
特殊技	コマンド	
ボディプレス	(垂直or前方ジャンプ中に)↓+強Ⓟ	
ハンマーフック	→+強Ⓟ	
リープアタック	↓↓+中Ⓚ	
	コマンド	
ジャイアントパームボンバー	↓↙←+Ⓟ	●
ムーンサルトプレス	(近距離で)レバー1回転+Ⓟ	●
シュートダウンバックブリーカー	→↓↘+Ⓚ	●
ミートスカッシャー	レバー1回転+Ⓚ	●
ウルトラスルー	(近距離で)→↘↓↙←+Ⓚ	●
モンスターラリアット ★	↓↘→+Ⓚ	●
ーパーコンボ	コマンド	
ハンマーマウンテン	↓↘→↓↘→+Ⓟ	
ウルトラコンボ	コマンド	
ギガスブリーカー	レバー2回転+ⓅⓅⓅ同時押し	
メガトンプレス	↓↘→↓↘→+ⓀⓀⓀ同時押し	

※★の付いた技はアーマーブレイク属性　※●はEX必殺技に対応した技

ウルト欄外 **ポイズン連続技補足:**①と②のウィップオブラブは2段目Ⓒサンダーウィップにつなぐことも可能。②のエルボードロップ→しゃがみ弱Ⓚはしゃがみ状態の春麗、ブランカ、ダルシム、C・ヴァイパー、ルーファス、キャミィ、ディージェイ、いぶき、アドン、ジュリ、ロレント、エレナ、ポイズンにつながる。持続を当てれば全キャラにつながる。

編集部オススメ！
旧キャラピックアップ攻略

T.ホーク

念願の大幅強化がついに！

過去作から順調に強化をされてきたT.ホークだが、ここにきて大幅な強化が施されている。今作は本物か!?

弱コンドルスパイアで立ち回りをぶち壊せ！

今作では弱コンドルスパイアの発生が20フレーム→11フレームに、ヒット時の硬直差が密着で−5フレーム→−2フレームになるなど大きく強化されている。中距離ではこの弱コンドルスパイアを軸にし、先端をガードさせられれば有利な状況から、投げと打撃の二択を仕掛けられる。ここでわざと空振りさせて相手の目の前に着地すると、展開が早いためコマンド投げによる奇襲が決まりやすい。弱コンドルスパイアに対して相手がセービングアタックで対策してくるようなら、アーマーブレイク属性を持つEXコンドルスパイアでつぶしていこう。EXコンドルスパイアは前進距離が伸びたので、対飛び道具無敵を活かした飛び道具対策としてさらに便利になった。

そのほか、しゃがみ中Ⓚがキャンセル可能になったので、ここから弱or中コンドルスパイアへつなぎ接近していく戦法が強力だ。歩きの移動速度が上がっているので、中距離戦はかなり強化されているぞ。

弱メキシカンタイフーンは投げ間合いが若干延長されたことで確定反撃として決めやすくなっている。弱コンドルスパイアの強化のおかげで接近戦に移行しやすくなっているため、決める機会は多いだろう。

EXトマホークバスターはEXセービングキャンセルが可能になったので、SCゲージが3本あれば比較的安全に相手の攻めを切り返すことが可能だ。

近距離立ち中Ⓟはノックバックが小さくなっており、連続技がつなぎやすくなっている。近距離立ち中Ⓟ×2→弱or中orEXトマホークバスターの連続技がさまざまなキャラに入るぞ。

弱コンドルスパイアで小回りが効くようになったため、SCゲージがためやすくなったことも大きな強化点の一つだ。

画面端でもコンドルスパイア！

画面端に追い詰めたときには、遠距離立ち弱ⓅⒸ弱コンドルスパイアの先端を当てるように出せば、接近し直しつつ微不利〜微有利な状況で攻め直せる。弱コンドルスパイアの前に無敵技で割り込んでくる相手には弱Ⓟで止めて、無敵技を空振りさせていこう。遠距離立ち弱Ⓟからは、投げ間合いの長い弱メキシカンタイフーンでガードを揺さぶるのも有効だ。

この位置からの弱コンドルスパイアで−1〜±0Fの硬直差に。弱メキシカンタイフーンの独壇場となる間合いだ。

編集部オススメ！
旧キャラピックアップ攻略

まこと

爆発力にすべてをかけろ！

多少の弱体化点はあるものの、違う面での強化を受けたまこと。新システムとの相性も抜群だ。

攻めを押し付けろ！

最大の変更点は、EX版直上正拳突き・吹上（以下、吹上）が地上の相手にヒットするようになったことだろう。ダメージと気絶値は下がったものの、しゃがみ弱Ⓚなどから連続ヒットするので、立ち中Ⓟor弱打ち下ろし手刀・颪→しゃがみ弱ⓀⒸEX吹上といったコンボを決められるぞ。

EX吹上ヒット後は、ジャンプキャンセルからジャンプ強Ⓟで追撃しよう。すると相手が空中で復帰するため、その着地に合わせてダッシュすることで裏に回るかどうかの表裏二択を仕掛けられるぞ。これに加えて、吊るし喉輪・唐草によるコマンド投げの選択肢も交ぜていくと、ヒット時同じ状況をループさせられるので、一気に気絶まで持っていくことができる。この一連の攻めは、新システムディレイスタンディングの影響を受けないのが強みだ。しゃがみ強Ⓚは気絶値が100→200に変更されており、ジャンプやバックステップを狩る選択肢として役立つ。

ジャンプ中Ⓚは後方の攻撃判定が若干拡大されてめくりを狙いやすくなった。暴れ土佐波砕きは暗転後、着地まで対飛び道具無敵になり、飛び道具に合わせて出したときに飛び道具を抜け切れずくらうといったことが無くなっている。サガット戦などでうれしい変更点といえるだろう。

EX吹上がヒットしたら前方ジャンプ強Ⓟで追撃してダッシュで裏回りし……

相手の背後から攻撃！ 攻めの継続性、気絶値の蓄積どれを取っても優秀だ。

EXレッドセービングと相性抜群

通常版突進正拳突き・疾風からEXレッドセービングがつながり、ここからさらにダッシュキャンセルから吊るし喉輪・唐草や暴れ土佐波砕きが連続ヒットするぞ。コンボのダメージ、気絶値どちらも大幅に上がっており、一発キャラとしての地位が上がっている。弱版打ち下ろし手刀・颪からもEXレッドセービングがつながり、中段の崩し手段として強力だ。

弱版打ち下ろし手刀・颪は頑張ればヒット確認してEXレッドセービングへつなげられる!?　一発逆転も夢じゃない！

ウルト欄外
T.ホークコマンド変更技:スラストピーク「↘+弱Ⓟ」から「←+弱Ⓟ」に、コンドルスパイア「←↓↙+Ⓟ」から「→↓↘+Ⓚ」に、レイジングスラッシュ「→↘↓↙←×2+ⓅⓅⓅ」から「→↘↓↙←×2+ⓀⓀⓀ」に。
まこと一部変更点:弱or中閃空カカト落とし・剣がガードされると反撃を受けるようになった。最低空でガードさせた場合でも硬直差が−3フレームになったので、起き攻めなどでは乱発しにくくなっているぞ。

ついに発売日決定! 新機能を紹介

『ウルIV』家庭用情報

『ウルIV』の家庭用版の発売日がついに決定! ここでは、その魅力をたっぷりと紹介するぞ!

「エディションセレクト」で夢のカード実現!

『ストリートファイターIV』のアーケード稼動からほぼ6年がたち、家庭用含めて何度かのバージョンアップがなされてきた本シリーズだが、家庭用『ウルIV』では禁断の「エディションセレクト」が搭載されることが決定したぞ! 『ストリートファイターIV』、『スーパーストリートファイターIV』、『スーパーストリートファイターIV アーケードエディション』、『スーパーストリートファイターIV アーケードエディション Ver.2012』、そして『ウルトラストリートファイターIV』と、5種類のバージョンのキャラから選んで対戦が可能。つまり、あの時代の最強キャラ同士の悪夢……もとい夢の対決ができてしまうのだ! オフライン専用モードなので、友達と集まって、強キャラの祭典を楽しもう。

サガットの悪夢再び……

かつてのみんなのトラウマ『ストIV』サガットが堂々使用可能に。真のタイガーアッパーカットで、もう一度あの恐怖を思い出させてやるのだ!

『ストIV』豪鬼、『スパIV』フェイロン、キャミィ、セスや『スパIV AE』ユンなど、強力な性能を持つキャラの中で、真のNo.1はだれなのか? ついに答えが出るぞ!

特典&アレコス情報

限定版では、特典としてアメコミ版『ストリートファイター』などを制作しているアーティスト集団「UDON Entertainment」のデザインによるロレント、エレナ、ポイズン、ヒューゴー、ディカープリのアレコスが入手できるぞ。中世やファンタジー色が強いアレコスは魅力的なものばかりだぞ。

さらに、本作では過去作すべてのアレコスが収録されており、今までアレコスを持っていなかった人でも楽しむことができるのだ。ほかにも、『ストリートファイター X 鉄拳』のセーブデータがあれば、『ストリートファイター X 鉄拳』のアレコスを『ウルIV』でも使用可能になる。ディカープリにも専用アレコスが追加されるので、セーブデータは大事に持っておこう。

限定版でアレコスをGETせよ!

キャラの個性を尊重したデザインになっており、非常に魅力的な限定版の特典アレコス。この特典をゲットするためにも、予約しておくのだ!

『ストリートファイター X 鉄拳』のセーブデータがあれば、同作品のアレコスも使えるように。つまり、あの可愛い制服姿のエレナが『ウルIV』でも使えるようになっちゃうんです!

トレーニングモード充実!

トレーニングモードに三つの機能が追加され、より充実したトレモライフが送れるようになったぞ。まず「ネットワークシミュレーション」機能。これは、トレーニングモード中に擬似的にコマンド入力のラグを発生させられる。ラグの重さは段階的に設定が可能で、ネット対戦をシミュレートできる。次に「状態の保存とリロード」の追加だが、これは事前のさまざまな状況を記録して再現してくれる機能だ。これまではレコーディングモードで動きを記録するしか無かったが、この機能は画面の位置、ゲージ状況などを再現してくれるので非常に便利だぞ。最後に「オンライントレーニング」だが、要はいつものトレーニングモードがオンラインでも可能になるといったもの。とはいえ、これが意外に便利なのだ。

反復練習が一層簡単に!

「状態の保存とリロード」はレコーディング機能を上回る神の機能といっても過言ではない。便利過ぎますよこれ!

「オンライントレーニング」のおかげで、遠い友人ともオンラインを通していろいろな検証ができちゃうぞ。研究が捗ること間違い無し!

今後も家庭用情報を入手次第お届けするぞ!!

追加予定となる新キャラの「ディカープリ」が最近発表され話題となるなど、家庭用の新要素もホットな本作。ディカープリの性能にやきもきしている人も多いのではないだろうか。これらの情報含め新情報は、入手次第お届けするので期待して待っていてほしい!

■対応ハード	PlayStation®3 / Xbox 360®
■発売日(配信日)	【ディスク版】発売日:2014年8月7日予定/希望小売価格:3,990円+税
	【アップグレード版※】配信日:未定/価格:未定 ※アップグレード版はPSN℠、Xbox LIVE®のみの配信となります。 購入には『スーパーストリートファイターIV』または『スーパーストリートファイターIV アーケードエディション』が必要です。
■プレイ人数	1～2人(オンライン時:2～8人)
■備考	PSN℠対応(PS3版)/ Xbox LIVE®対応(Xbox 360版)

深まった対戦攻略を伝授!

今回は今まさにプレイヤーが研究を進めているラムレザル攻略の一歩進んだ内容に着手。強キャラクラッシュでは評価を上げているソルとチップを対策。そして最後は公式大会覇者「まちゃぼー」氏へのインタビューを掲載!

GUILTY GEAR Xrd -SIGN-

ギルティギア イグザード サイン
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■稼働日：2014年2月20日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワークシステム：ALL.Net P-ras MULTI バージョン2

Text：H.H

表記について 記事内では、以下の略称、記号を用いています。

●コンボ・動作の表記について
- Ⓒ……キャンセル
- ♪……ジャンプキャンセル
- Ⓡ……ロマンキャンセル
- 【 】……ガトリングコンビネーションでのつなぎ

●用語の略称
- ガトリング……ガトリングコンビネーション
- ダスト……ダストアタック
- ロマキャン……ロマンキャンセル
- デッドアングル……デッドアングルアタック
- フォルトレス……フォルトレスディフェンス
- ブリッツ……ブリッツシールド

ラムレザル攻略その①
コンビネーションを使いこなせ!

ラムレザル専用のガトリングともいえるコンビネーション攻撃。各ルートの用途にも触れつつ紹介していこう。

コンビネーションとは

ラムレザルのコンビネーション攻撃はPとKで構成され、立ち攻撃始動としゃがみ攻撃始動が存在する。ダウンを奪える下段攻撃やバウンドを誘発する中段攻撃、相手をよろけさせる攻撃など、さまざまな効果を持つ技がそろっている連続攻撃だ。

コンビネーションの全ルートは右欄の通り。各ルートにはそれぞれに役割があるので用途別に使い分けていきたい。また、コンビネーションには攻撃をヒットさせてもテンションゲージが上昇しない、キャンセル必殺技やジャンプキャンセルが不可能、といった特徴もある。これらの点は大剣の設置攻撃と組み合わせて使うことで補うことが可能だ。この組み合わせはほかにも、コンビネーションがガードされた時のフォロー、攻めのパターン増加、コンボの火力アップなどとさまざまなシーンで役に立つぞ。

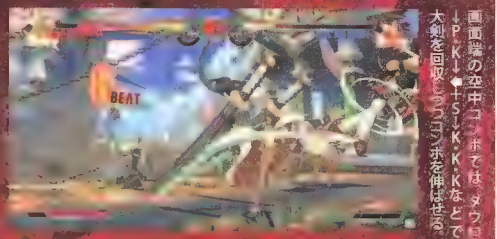
通常は連続ヒットしないルートも、大剣設置攻撃を間に挟めば連続ヒットするようになる。コンボレシピに組み込んでみよう。

ラムレザル コンビネーション一覧表

	コマンド	コンビネーション解説
①	P・P・P	地上ヒット、空中ヒット問わず全段連続ヒット。空中ヒットさせると3段目で相手を横方向に大きく吹き飛ばす。画面端では壁張り付き効果がある。
②	P・P・K	地上ヒット時は2段目まで連続ヒット。3段目をヒットさせると相手を斜め上に吹き飛ばす。P・P・Pと同じく画面端では壁張り付き効果がある。
③	P・K	地上ヒット時は全段連続ヒットし、2段目でよろけを誘発させる。空中ヒット時は2段目の受け身不能時間が長いのが特徴。
④	P・⬅K	連続ヒットしないので近距離での暴れつぶしとして利用したい。2段目ヒット時は相手を真上に小さく吹き飛ばす効果があり、受け身不能時間が長い。
⑤	K・K・K	地上ヒット、空中ヒット問わず全段連続ヒット。3段目は相手を横方向に大きく吹き飛ばす。画面端では壁張り付き効果がある。
⑥	K・P・P	地上ヒット時は全段連続ヒットしないが、空中ヒット時は全段連続ヒット。前進距離が長いのが特徴。3段目が中段攻撃でバウンド効果があり、追撃が可能。
⑦	K・P・K	地上ヒット時は全段連続ヒットしないため、主に空中の相手のコンボに使用。3段目をヒットさせると相手を斜め上に吹き飛ばす。画面端では壁張り付き効果がある。
⑧	K・K・⬅K	連続ヒットしないので、主に相手を浮かせたコンボに使用。3段目のヒット時は相手を真上に小さく吹き飛ばす効果があり、受け身不能時間が長い。
⑨	K・⬅K	K・K・⬅Kの2段目のKをはぶいたルート。連続ヒットはしないので、主な用途としてもK・K・⬅Kと同一の使い方になる。
⑩	⬇P・P・K	地上ヒット時は2段目まで連続ヒット。空中ヒット時は低めに当てると全段連続ヒットするが難易度は高い。3段目は下段攻撃。ヒットさせると相手を上方向に吹き飛ばし、追撃可能。
⑪	⬇K・P・K	地上ヒット時、全段連続ヒット。3段目は下段攻撃でダウンを奪える。コンビネーションから起き攻めへ移行するルートとして利用価値が高い。
⑫	⬇K・P・P	地上ヒット時、2段目まで連続ヒット。3段目は中段攻撃でバウンド効果があり、追撃が可能。大剣攻撃と組み合わせてコンボで使用したい。
⑬	⬇P・K	地上ヒット時、全段連続ヒット。2段目は下段攻撃で、かなりリーチが長いのが特徴。ヒット確認してロマンキャンセルからコンボに移行しよう。
⑭	⬇K・K	地上ヒット時、全段連続ヒット。2段目は2ヒットの下段攻撃。リーチが長く、ヒット時はダウンを奪える。主に地上コンボで使用する。

大剣との組み合わせ例

コンビネーション攻撃の2段目の多くは大剣射出と大剣回収に派生可能で、大剣射出中には攻撃指示へも派生できる。コンビネーションを2段目までガードされた場合には3段目を意識させ、ガードを誘って大剣攻撃から再度攻めなおしたり、空中コンボ中には大剣を回収しつつコンビネーションをつなぎ直すといったこともできるぞ。

例えば⬇K・Pをガードされた場合には、3段目のKがダウンを奪える下段攻撃となる。これを意識させて下段ガードを固めさせておけば、裏の選択肢として大剣射出に派生して再度⬇Kなどで攻め継続を狙えるのだ。攻め時の判断は多少難しくなるか、使いこなせれば強力だぞ。

画面端の空中コンボでは、タワ□→P・K→◆+S→K・K・Kなどで大剣を回収しつつコンボを伸ばせる。

ラムレザル補足

ラムレザル攻略その②

立ち回りと攻めの指針

立ち回りから攻めのきっかけを掴む内容と起き攻めのレシピを紹介。大剣射出攻撃の性能を覚えて勝ちパターンへと持ち込もう。

射出攻撃別の狙い

S射出攻撃は攻撃範囲が横に広く、地上の制圧能力が高い。相手のスキを見て➡+Sを入力すると相手はその場から動きたくなる。飛んで移動する相手には着地点を狙って、ダッシュしゃがみKで触りにいったり、空対空で判定の強いジャンプHSを当てて近距離戦へ持ち込もう。

HS射出攻撃は制圧能力は低いが、リーチの長い剣装備中の遠距離Sを残せるという利点がある。➡+HSで相手を動かしたら中距離の安全な位置から遠距離Sで触り、キャンセルダウロ→黄色ロマキャンやS射出につないで攻めのターンに入ろう。

射出攻撃を利用して動いた相手を狙う流れを覚えよう

近距離戦から起き攻めへ

近距離戦に持ち込んだら⬇K・Pまで連続入力し、ヒット確認して3段目のKを入力してダウンを奪い、起き攻めへ。相手のダウン中に➡＋Sで剣攻撃を指示し、起き上がる相手に⬆+Kor➡+Kを重ねよう。

ダウンを奪ったらタイミングを合わせて➡+Sを指示

相手に重ねた攻撃の後に射出攻撃が発動。コンボへ移行可能だ。

大剣射出攻撃のタイミング

大剣射出攻撃には以下の5種類が存在する。

①：大剣装備中の➡+SorHS。

②：大剣射出中＆剣が相手と近い時に➡+SorHS。

③：大剣射出中＆剣が相手と遠い時に➡+SorHS。

④：②の⬇+SorHS版。

⑤：③の⬇+SorHS版。

これらは入力してから攻撃するまでの時間が異なる。②が一番攻撃発生が早い。①と③と④がほぼ同じ。⑤は攻撃発生がかなり遅い。射出中にダウンを奪った時でも、これらを使い分ければいつも通りの攻めを展開できるぞ。

射出中の攻撃タイミングを覚えて連係に生かそう

ラムレザル攻略その③

コンボ構成のポイント

画面端へ追い込んだ時は最大のチャンス。高火力コンボをたたき込むポイントとオススメコンボレシピを伝授していこう。

壁張り付きの特徴

P・P・Pなどのコンビネーション攻撃の一部は、画面端付近で空中ヒットさせると壁張り付き効果がある。壁に張り付いた相手は一定時間経過で落下してくるが、この状態の相手に攻撃をヒットさせると普段は壁張り付き効果の無い攻撃でも壁張り付きが誘発する。また、落下してきた相手が地上に到達すると、地上しゃがみやられ判定に移行するという特殊な性質にもなっている。

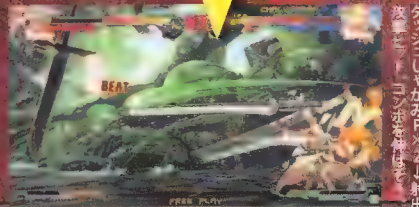
これらの性質を利用し、画面端での壁張り付きからのコンボに単発の威力が高い大剣攻撃を多く使えば、高火力のコンボを組むことが可能だ。

一度地上に落[illegible]した後は[illegible]でも壁張り付きは発生しない

画面端ダメージアップのコツ

壁張り付き中の相手へ近S→立ちHSをヒットさせて➡+Sなどの射出攻撃を入力。地上やられになった相手に本体攻撃を当て、射出攻撃をつなぐ流れができると剣攻撃を多く組み込むことができる。

壁張り付き中にダッシュ近S→立ちHS→➡+Sから……。

ダッシュしゃがみP×2→射出攻撃[illegible]コンボを伸ばそう

オススメコンボレシピ

①（画面中央）➡+S入力→➡+K→S大剣攻撃ヒット→足払い Ⓒ ダウロ→ダッシュP·K→ダッシュ近距離S Ⓙ ⬆+D

②（画面端、HS大剣装備中）➡+S入力→⬆+K→S大剣攻撃ヒット→ダッシュ［近S→立ちHS］→前方ジャンプキャンセル→⬆+D→着地ダッシュP·K→⬅+S→ダッシュP·P·P→ダッシュジャンプ→ジャンプ頂点直前に［S→HS］→着地［近S→遠S］Ⓒ ダウロ→ダッシュP·P·P

①は画面中央起き攻めからのコンボ。運び距離が長く、一気に画面端へ追い詰めることができるぞ。②は画面端起き攻めからのコンボ。大剣回収をはさむことで大剣攻撃を4回当てることができる。ダッシュP・Kの部分は相手の着地ギリギリを拾うようにしよう。コンボ後は再度起き攻めが可能だ。

ラムレザル補足　ラムレザルは画面中央だとコンボ火力を伸ばすのは難しいので、なるべく画面端に運んでから勝負をかけると効率がよさそうだ。コンボ①のダウロ後は、ダッシュP·K→ダッシュP·P·Pでも代用可能。どちらもダウンを奪った後に画面端付近で➡+Sを使用した起き攻めを仕掛けることができるぞ。

実戦で役立つ対策をピンポイント解説
話題の強キャラをクラッシュ!

対戦研究が進むにつれて、次第に評価を伸ばしているソルとチップ。やっかいな主要行動への対抗策を伝授していくぞ。

ソル=バッドガイ

強豪プレイヤーの活躍により一気に評価を伸ばしてきているソル。高評価の要となっている必殺技ファフニールへの対抗策と、被起き攻め時の防御手段を紹介していこう。

ファフニールの注意点

ソルの高評価を支えている必殺技ファフニール。一歩踏み込んでから攻撃するのでリーチも長く、ガードしてしまうとソルの攻めのターンが始まってしまうとてもやっかいな攻撃だ。ファフニールで気をつけたいのは以下の点。直前ガードしても有利にならない。ジャンプで避けてもソル側の対空攻撃が間に合う。フォルトレスを張らないと空中ガード出来ない。これらは忘れずに覚えておこう。

対抗策としては、ファフニール動作中はカウンターやられ状態になるので、持続の長い攻撃を置いておくのが有効。攻撃を先読みで置いたらソルの動きを見る、ファフニールを撃っていたらカウンター時限定でつながる必殺技などを入力しよう。一度痛い反撃を入れれば、ソル側もファフニールを使いづらくなるので自分のペースに持ち込めるぞ。

攻撃を置いておき、ファフニールにカウンターを狙おう。

被起き攻め時の防御手段

ソルが画面端でダウンを奪った後は、相手のリバーサル必殺技をガードできるタイミングでジャンプ攻撃を重ねる、通称「詐欺飛び」で起き攻めを仕掛けてくることが多い。この詐欺飛びにより相手のガードを誘いつつ、裏の選択肢として空中ダッシュ攻撃の中段と着地からの下段でガードを揺さぶってくるのだが、この攻めにはガードしながらの暴れが有効だ。

具体的な方法としては、まずダウンから起き上がる時にはガードを入力しておく。その後、ソルの詐欺飛び攻撃をガードするタイミングの一瞬後に、発生の早い攻撃を入力しよう。こうするとソルが詐欺飛び攻撃を重ねた場合にはガードになり、入力した暴れはガード硬直中なので発生しない。空中ダッシュ攻撃や着地下段攻撃だった場合には発生の早い暴れで潰すことができるぞ。

的確な防御手段を使用して起き攻めを回避していこう。

チップ=ザナフ

完全に透明化する殺式迷彩と、間合いを一気に詰める殺式転移が非常にやっかいなチップ。対応するのは難しいが、基本対策を詰め、安易な行動を一つずつとがめていこう。

迷彩と転移への対策

殺式迷彩は完全に透明化するが、画面の演出である程度位置を判断できる。一つ目は影だ。チップが地上にいる時は地面に影ができるのでチップのいる場所が判断できる。二つ目はカメラワーク。『GGXrd』はキャラがジャンプすると画面をとらえるカメラが上に移動する仕様になっている。自キャラが地面にいる時にカメラが上に動いたらチップが空中に移動したことが分かるので、中段に注意して立ちガードを意識していこう。

殺式転移→黄色ロマキャンからの攻めは、空中へ転移し、攻めてくるパターンが多い。これに対してはある程度先読みで飛んでおいて、転移が見えたら直前ガード→空中投げを入力しておこう。転移してきたチップの攻撃は空中直前ガードになりつつ、空中投げでの割り込みを狙うことができるぞ。

直前ガード→空中投げの入力は空対空として役に立つ

近距離戦の切り返し

チップには地上戦での強力な中段攻撃が無いため、ガードをメインに耐えしのぐ。密度の高いチップの固めに割り込みを狙うのは難しいので、スキを見てジャンプで逃げるといいぞ。また、烈掌のガード後は切り返しのチャンス。派生の麓砕があるが、ゲージが50%無いとその後のコンボがつながらない。ヒットしても痛手になりにくいので、前ジャンプなどで強気に切り返しを狙おう。

烈掌ガード時は派生麓砕をある程度無視して切り返しを狙う

遅めに派生させた麓砕は避けつつ攻撃できるとより強力だ。

キャラ対補足 [illegible]

強者に聞け! 「まちゃぼー」編

第1回アーク公式大会を制した強豪プレイヤー「まちゃぼー」。多数のキャラを使いこなす彼がソルを選んだ理由や、大会での強さの秘けつを聞いてきたぞ!

第一回GGXrd公式大会覇者

Profile

身長	普通	血液型	A型
体重	そこそこ	出身	埼玉
誕生日	7月26日	趣味	ゲーム
大切なもの	ゲーム	嫌いなもの	見えない中段

暫定「まちゃぼー」氏キャラクターランキング

(同ランク内順不同)

キャラクター	ランク
ザトー ソル ファウスト ミリア	S
チップ カイ メイ アクセル	A
イノ スレイヤー ベッドマン ラムレザル	B
[illegible]	C
[illegible]	D

ミリアは強い牽制技の遠距離Sから立ちHSにつなぎ、ロマキャンから空中コンボに移行できる点が高評価。ラムレザルはまだ把握できていないが、今後の研究やコンビネーションのフレームが出たら決まるとのこと。ポチョムキンは徹底されたら何もできなくなるのが厳しいという判断で一弱の位置に。

「まちゃぼー」氏ミニインタビュー

──『GGXrd』はいつからプレイしてますか?
稼働初日からプレイし続けています。
──かなりいろいろなキャラを使いますよね?
『GGXrd』はロケテに参加できなくて、基本的なシステムやキャラごとの新技など分からないことが多かったんですよね。なら自分で使った方が早いかな? って感じで色んなキャラを触っていたら、大抵のキャラを使えるようになりました。
──メインにソルを選んだ理由は?
最初はカイをメインにしてたんですが、自分でソルを使ったりほかのプレイヤーのソルを見てた時にファフニールの匂いに気づいてしまいまして(笑)。カイで好きなのはスタンエッジ・チャージアタックの黄色ロマキャンなどを使い、立ち回りで封殺するって内容なのですが、今回は同じことがソルでもできちゃうんですよ。しかもその要素がソルの方が強い。公式大会があるとしたら多分シングル戦だと思ってたし、全キャラに対して闘えるソルの方が今は安定するだろうなと思ってソルを選びました。
──対空が得意そうに見受けられるのですが、独自の意識配分をしていますか?
対空はキャラ対策で結構変わります。チップとかはかなり落としづらいんですよ。そういうキャラにはヴォルカニックヴァイパーか、空中投げか、直前ガードを仕込んだ空中投げなど使い分けたりしていますね。ザトーには逃げジャンプKにしゃがみHSを合わせたりとか、その場その場で変えたりしています。意識配分としては反応8、意識2ぐらいで、基本的に意識していませんね。ミリアとか早いキャラ以外は飛ばれたら反応するって感じです。
──先日開催された公式大会で優勝しましたが、大会での特別な心構えとかはありますか?
俺は強い、と思うことです。ビビったら負けだと思うんですよ。一回転ばされて起き攻めが通っちゃったら負けっていうゲームなので、自分に自信を持つ。例えばヴォルカニックヴァイパーだったら「怖くて撃てない」じゃなくて「俺は強いから大丈夫、撃てる」っていう感じですね。
──読者にコメントをお願いします。
『GGXrd』では旧作まで使っていた持ちキャラがいなくなってやらなくなっちゃった人もいるけど、全キャラ面白い部分があって、ゲームシステムはプレイヤーの頑張りが反映されるゲームだと思ってます。ですので、まだプレイしたことがない方も14キャラクターの中から好きなキャラを見つけて『GGXrd』を楽しんでほしいと思います。

「まちゃぼー」氏の戦術を伝授! ワンポイントソル攻略

ファフニールの強さ

ファフニールはガードさせて4フレーム有利らしくて、直前ガードされても五分なんですよ。ソルの立ちKは発生が3フレームなので、ガードさせた時にまったく問題が無い。じゃあ避ければいいじゃんってなるけど、空中ではフォルトレスを張らないとガードできない上に、避けてもファフニールの硬直が短すぎて対空が間に合ってしまう。ということはファフニール自体を止めないとソルの有利に運ぶってことです。この強さの押し付けは強力ですよ。

ヒット時のリターンが非常に大きいのも強さの一つ

立ち回りでのポイント

とりあえずガンフレイム黄色ロマキャンが強いこと。ガンフレイムは攻撃持続が長くなっていて、カウンターヒット時は受け身不能時間が長くてコンボに移行できるのでリターンも大きい。固めて使えば暴れつぶしにもなったりします。カイのスタンエッジだと同じ感じでは使えないんですよね。あとダウン追い打ちキャンセルガンフレイムを入力するとなぜか黄色ロマキャンができて、25%のゲージ消費だけで大幅に有利になれるのも強いですね。

ガンフレイム黄色ロマキャンを絡めた攻めは強力!

ALL.Net P-ras MULTをもっと楽しむための新連載コーナースタート!

複数のタイトルから選んで遊べる、セガのゲーム配信筐体ALL.Net P-ras MULTIのホットな情報を、毎号お届けしていくぞ!

←ぷらまるくん
ALL.Net P-ras MULTIのイメージキャラ。公式Twitterで最新情報も発信中。

毎号、ホットな ALL.Net P-ras MULTI 情報をお届けする連載企画!

一台の筐体で複数タイトル(右表を参照)を選択可能なシステム「ALL.Net P-ras MULTI」。格ゲーやシューティングなど、現在9タイトルが収録されており、今後もどんどん追加される予定。また、Aime対応タイトルも複数あり、それらは他機種同様、すでにほかのタイトルで使用しているAimeで気軽に楽しめるぞ。

当コーナーでは、毎号、収録タイトルの攻略や新情報などを紹介していくでお楽しみに!

タイトル	ジャンル	メーカー
UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late	2D対戦格闘	ECOLE / FRENCH-BREAD
GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS R	2D対戦格闘	ARC SYSTEM WORKS
ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～	アクション/シューティング/アクションパズル	TRIANGLE SERVICE
ファントムブレイカー アナザーコード	2D対戦格闘	DELTAFACTORY Licensed by MAGES.
アンダーディフィートHD+	縦スクロールシューティング	G.rev(グレフ)
Caladrius AC	横画面縦スクロールシューティング	MOSS
DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade	対戦格闘	コーエーテクモゲームス
GUILTY GEAR Xrd -SIGN-	対戦格闘	ARC SYSTEM WORKS
電撃文庫 FIGHTING CLIMAX	2D対戦格闘	SEGA

新着情報

BLADE ARCUS from Shining
ブレードアークス

新キャラのCV発表!着実に近づく稼働を待て!

大人気ファンタジーRPG「シャイニング」シリーズが、アーケード格闘ゲームとして新展開! 新キャラクターのリュウガとパイロンは、シリーズのキャラクターデザインを手掛けるTony氏の描き下ろし。豪華な声優陣も見どころとなる本作、今後の情報にも注目だ!

プレイヤーの自由な組み合わせでタッグを組むことが可能。どのキャラを選ぶか迷っちゃう!?

シリーズの人気キャラたちが集結! ストーリーやボイスは新規に収録されたものとなっているぞ!

パイロン
CV: 下田麻美

白龍教団を守護する拳士の総本山である「翔龍寺」出身の天才女拳士。同門であり、幼馴染でもあるリュウガの凶行を止めるために奔走するのだが、その心は任務と私情に揺れ動く。

リュウガ
CV: 赤羽根健治

強さを求めるあまり、闇の力に手を染め、翔竜寺の秘法「七霊玉」の封印を解いてしまった少年。片手には魔竜のコアが移植され、その力によって黒き炎を操る。しかし、大いなる力を得た代償を、彼はまだ知らない。

5月9日よりロケテスト開催
[illegible]されることが決定した! 今回紹介しているリュウガ、パイロンを含めた6キャラクターが使用可能とのこと。この様子はアルカディアブログでも紹介予定なのでお楽しみに!

ぷらまるINFO 本作の新キャラクターであるリュウガ、パイロンは、ともにバランスの取れたオールラウンダータイプ。飛び道具、対空技などもそろっており、クセが少なく使いやすいキャラクターとなっているようだ。ちなみにリュウガの装備しているウェポンは魔竜の篭手。対してパイロンは、素手による攻撃から流麗な連撃を得意としているぞ。

今回のピックアップ

DEAD OR ALIVE 5 ULTIMATE ARCADE

ぷら!

家庭用で進化し続けたシリーズが、13年ぶりにアーケードへ帰ってきた! さらなる新キャラが追加され勢いに乗る今、これから始めるプレイヤーに向け、基本システムの解説を濃厚にお届けしよう!

DEAD OR ALVIE 5 Ultimate: Arcade
■メーカー：コーエーテクモゲームス
■ジャンル：格闘エンターテインメント
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：稼働中
■システム：ALL.Net P-ras MULTI バージョン2
■プラットフォーム：RINGEDGE2(ALL.Net P-ras MULTI バージョン2)

今から始めるあなたへオススメポイント!

13年ぶりのアーケード復帰、新キャラの追加と新規で遊ぶにはもってこいの本作。ほかにも……、

- 2D格ゲー勢にも遊びやすい!
- でもバーチャキャラもいる!
- ていうか女性キャラが多い!
- そして乳が揺れる!
- なのにマリー(ちっぱい)が参戦した!!

などなど、枚挙にいとまがないのである。あなたも紳士(淑女も)のたしなみとして、この記事を読み、今から参戦してみてはいかが!?

この春追加されたばかりのフェーズ4は、かなりのテクニカルキャラ。手元が忙しくありたいあなたに、ぜひオススメ!

新キャラクター
フェーズ4

これでばっちりです!

マリー・ローズ

とってもカンタン基本操作!

使うボタンは三つだけ!

ALL.Net P-ras MULTIの六つのボタンのうち、本作で使うのは右図の三つのみ。それぞれパンチ(以下、P)、キック(以下、K)、ホールド(以下、H)に対応しており、投げの入力はH+P。特に注目してほしいのがホールド。これは一般的な格闘ゲームにおける「当て身技」に近い内容となり、これにより本作ならではの熱い読み合いが生まれるのだ。

ホールドボタンはレバーニュートラルで押すことにより、ガードボタンとしても機能する。

ホールドで取れない技は無い!

ホールドは相手の攻撃に合わせてタイミングよく、レバー入力と同時にHボタンを押すことで繰り出せる。レバー方向によってホールド可能な技が決まっており、⬉Hで上段攻撃、⬅Hで中段P、➡Hで中段K、⬋Hで下段攻撃をホールド可能(自キャラ右向き時)。読みさえ合えばどんな技でも取ることが可能だが、空振りモーションはスキが大きい。

ガード方法はお好みで!

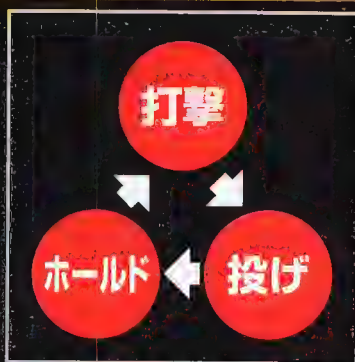
本作のガード方法は、レバー後ろ方向、ホールドボタンのどちらでも可能。ゲストキャラも参戦しているバーチャシリーズのプレイヤーはもちろん、レバーガードに慣れ親しんだ他ゲー勢にとっても遊びやすい、とてもうれしい仕様だ。

よろけ中のホールドは読み合いの基本の一つ!

本作はAimeカードに対応し、プレイヤーネームや戦績、獲得したコスチュームなどの保存が可能。ちなみに新コスは、プレイ中に出る3×3のパネルをすべてめくることで獲得可能だ。

覚えて得する3すくみの関係！

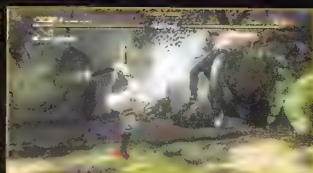
読み合いの基本となるのが右図にある3すくみの関係。打撃は投げを潰し、投げはホールドを潰し、ホールドは打撃を潰す。これらの関係が成立した状態で技が決まると「ハイカウンター」扱いとなり、大ダメージを与えるぞ。ちなみに、この3すくみはホールドの替わりにサイドステップ（⬇⬇or⬆⬆、または⬇H＋P＋K or ⬆H＋P＋K）でも概ね代用がきき、直線的な攻撃なら避けることが可能だ。

さて、もう一つ説明しておきたいのがオフェンシブホールド（以下、OH）について。OHは発生が遅めな投げ技のような性能を持ち、さらに相手の打撃の出がかりも投げることが可能なのだ。とはいえ、あくまでもホールド属性。相手の投げには一方的に負けてしまう。また、立ちOHならしゃがみ属性の打撃、しゃがみOHなら立ち属性の打撃にも負けてしまうので、頭の片隅に置いておこう。

下段ホールドの硬化はしゃがみ状態となっている。また、OHは自分が不利なときに仕掛けられるものだという点にも注意しておこう。

クリティカルヒットで楽しいコンボライフ！

一般的な格闘ゲームにおける「よろけ」状態に近いのがクリティカル。ダウンしない技を使用し"打撃でカウンターをとる"、"しゃがみ状態の相手に中段攻撃を当てる"といった状況で発動し、この状態は相手に打撃を続けざまにヒットさせることで継続させることが可能。そして、その蓄積により浮かせ技の浮きが高くなっていく。さらに一定以上の蓄積で画面上の「CRITICAL STUN」の文字が白から赤へと変化し、この状態で特定の技をヒットさせるとクリティカルバーストととなり、食らった側はガードもホールドもできないスタン状態となる。

クリティカル状態になってしまった側は、よろけ中、打撃に対して無防備となってしまうため、レバガチャによる回復か、打撃を読んだホールドを入力するといった防御手段をとっていこう。

クリティカル直後に当てるとこの程度の浮きの高さの技でも……

クリティカルを継続させてからヒットさせれば、こんなに高く！めくるめくコンボタイムの始まりなのだ!!

マリーのクリティカル道場

マリーがあなたのために伝授しちゃう、今すぐ使えるクリティカルヒットの繋ぎからのコンボですー。最初の➡Pを➡➡Pに変えると、ノーマルヒットからでも狙えちゃいますよ。あと、これは軽量キャラ用コンボだから、おじさんとかには適当にパーツを抜いて入れてね！

まずはしゃがみ状態の相手に➡Pを当ててよろけを誘うのです。

打撃を繋げて文字が赤くなったら……

クリティカルバーストコンボの例

➡P（クリティカルヒット）→⬆P→➡P→➡➡P（クリティカルバースト）→⬋K（振り向き技）→背向け中⬅K→⬋P→➡PP→PP➡PK
（※対軽量キャラ用）

マリーの教えてふんどし巫女さま！

アーケードから参戦したばかりだから、まーだわからないことだらけです。いろいろ教えてほしいですー。

それは別にいいけれど……、なによこのコーナータイトルは！

ふんどしはいてる巫女だからそのまんまですー。そんなことは気にせず、さっそく最初の質問だ！

え!? このタイトルで決定なの!? あんた正気!?……なんかえらいところに来ちゃったみたいね。

相手の体力が半分以下になると出せるようになる、パワーブローについての質問ですー。ちょうどこの上らへんにも書いてあるクリティカルバーストから、なんとパワーブローが繋がるという噂の話を聞きました。マリーは情報通なのです。なのに、どうしてもパワーブローが間に合わないっぽいのです。助けて！

パワブローはボタンを押しっぱなしにするタメコマンドだけど、ずっと押し続けちゃってない？ ある程度ためたらボタンを離しちゃっていいのよ。仮に最後までためても、威力も変わらないしね。

クリティカルバーストからパワーブローを繋げるには、ため成立後なるべく早くボタンを開放する必要があるみたいです〜。

そうだったんですねー。って、あれ!? サイドステップをしたつもりが投げを抜けちゃったです？

通常投げのみH+Pで抜けられるんだけど、H+P+Kでもコマンドが成立するるのよ。ちょっとお得ね！

とても多彩なステージギミック！

個性的なステージがそろう本作では、相手を叩きつけた壁が壊れる、崖の下へと突き落とすなど、ド派手な演出も見どころの一つ。中でも特徴的なのが、体力が半分以下の場面で繰り出せる各キャラ固有のパワーブロー（キャラにより入力が異なる）を使った内容。特定のステージで対象のオブジェクトに向け相手をパワーブローで吹き飛ばすことによって発動するぞ！

「崖っぷちデンジャー」は攻める側はH+PかPorKの二択、守る側がHのガードか、H+Pの投げ抜けのどちらかを入力しよう。

相手を浮かして空中コンボ。最後は壁にたたきつけてダメージアップを狙っちゃいます！

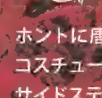
あ、あれ～？　隣のお部屋とつながっちゃったです～。マリー、知～らないっと。

レジェンド♥乳ゆれ部

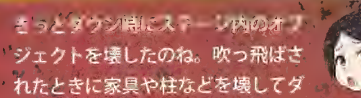
本作といえば乳揺れ！
そんな諸兄のやすらぎ空間。

シリーズの伝統として真っ先に頭に浮かぶもの。そうだね、乳揺れだね！　このたび私は、本作の設定に乳揺れ度合い項目の存在情報をキャッチした。どうやらMAXの「レジェンド」設定ともなると、かなりの大迫力らしい。……ふふっ、ちょっと揺れる店舗を探す旅に出てくるぜ。あばよ！

乳揺れこそ正義、ちっぱいに鉄槌を！　そしてまた揺れる乳。エンドレスバインバイーン。

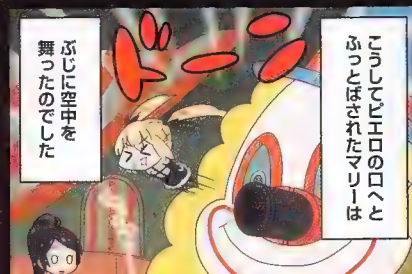
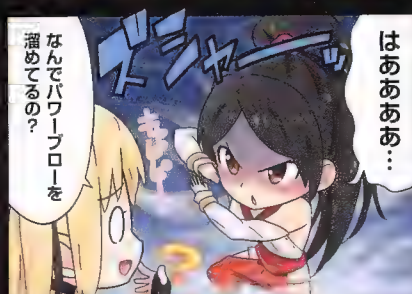
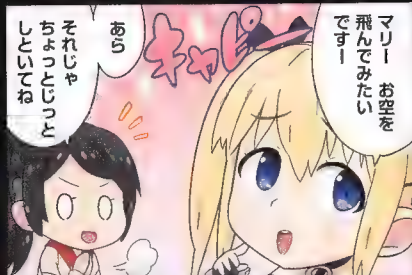
あ、唐突にメガネをかけたくなりました！　メガネの……メガネの範囲はどこですればいいですかっ!?

ホントに唐突ねえ。キャラクターのコスチューム決定後、メガネや髪型、サイドステップの設定もできるわよ。

キャラクの各種カスタマイズは、キャラセレクト時にできちゃいます。これでシャレオツなマリーがビシキマです～♥

[illegible]

きっとダウン時にステージ内のオブジェクトを壊したのね。吹っ飛ばされたときに家具や柱などを壊してダウンすると、着地後にクリティカル状態になっちゃうのよ。ほかにもたたきつけられた振動で一斗缶や椰子の実が降ってきてダメージを受ける、なんてこともあるから気をつけて。

落下してくる一斗缶を利用してコンボを入れることも可能です。ゆめゆめ油断めされちゃダメですよ～。しめしめ！

[illegible]

すてーじのえんしゅつ

マリーの
とってもかわいい
背後歩きのコーナー

ギタドラの新曲情報とポップンの追加楽曲情報をぎゅっとまとめて紹介！
ゴールデンウィークはこれらの楽曲をじっくりプレイして満喫しちゃおう！

GITADORA

GWはギタドラの新曲でオーバードライブ!

「OverDrive」が稼働し、復活したロング曲やMusicFactoryで楽曲解禁が盛り上がるなか、ゴールデンウィーク期間中には新曲解禁の大きな助けになるお得なキャンペーンが開催されるぞ!

GW 毎日クイズキャンペーン！

5月6日まで「GW毎日クイズキャンペーン！」期間限定イベントが開催中！　これは、期間中にゲームでクイズの答えとなる楽曲をクリアすると、Music Factoryで曲の解禁に必要な「ドライブ」を獲得できるというもの。獲得状況はeAMUSEMENTサイトの「ドライブキャンペーン」のページで確認可能だ。イベントを有効活用して5月1日からMusicFactoryに追加される新曲をどんどん解禁させちゃおう！　今回は特別に新曲を提供している三名のアーティストからのコメントも紹介しよう！

守護神
Jikki

「守護神」は、ドライブ感にあふれた、王道ギターインスト曲です。とても覚えやすいメロディなので、ギタリストの方にも、そうでない方にも楽しんでいただけるはず。Mr.Bigのスーパーベーシスト、ビリーシーンとのかけ合いまでできちゃう「守護神」、ぜひプレイしてみてください♪

曲名	アーティスト名
守護神	Jikki
Raining Sunshine	Nina Lee Kaminsky

DEATH BRINGER
96

この手のネオクラシカルメタル曲はGITADORA初出としては久しぶりかもしれません。今回は死をもたらすもの＝死神です。クワイヤ（合唱）を取り入れ、邪神なニュアンスを出しました。ノーツの滝が沢山のプレーヤーにゲームオーバーをもたらすでしょう。まさにクワイヤ（怖いや）ーって感じです。はい。

Mambo Caribbean 5
泉 陸奥彦

民族音楽シリーズ、今回はマンボです。マンボの陽気なリズムに、ドラム缶から作られた打楽器スティールパンを入れて、カリプソの要素をミックスしました。それにサックスとトランペットを加えて、陽気さをさらにプラスしましたよ。カリブ海の青い海、青い空、心も体もウキウキ！　アァ〜〜〜、ウッ！

曲名	アーティスト名
DEATH BRINGER	96
Mambo Caribbean 5	Mutsuhiko Izumi

ひなビタ♪楽曲を追加！

新たに咲子が加わり、日向美ビタースイーツ♪勢揃い！

「ひなビタ♪」ファンの皆さまおまたせしました！『pop'n music』にも「ひなビタ♪」楽曲が追加！　今回の追加楽曲は以下の通り。ちなみに「とってもとっても、ありがとう。」は無条件でプレイ可能だが、そのほかの楽曲は出現条件を満たすことでプレイ可能となる。条件は下の欄外に掲載しているので、ぜひ条件を満たして「ひなビタ♪」追加楽曲を楽しもう！

ポップンの新キャラクターとして、アコースティックギター担当の春日咲子が登場！　演奏画面で活躍するキュートな日向美ビタースイーツ♪のメンバーはファン必見!!

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
グラティテュード	とってもとっても、ありがとう。	日向美ビタースイーツ♪	3	19	27	34	5	13	日向美商店街の純喫茶の娘がお送りする感謝の歌。優しいアコースティックギターの音色と無垢な歌声を堪能してね♪	春日咲子
浪漫歌謡	滅びに至るエランプシス		8	23	39	46	15	28	日向美商店街の凛と咲子による乙女達の文学的啓蒙ソング。ハイカラ浪漫な曲調に乗せ愚昧なモノたちを滅ぼせ！	霜月凛
メイドメタル	ホーンテッド★メイドランチ		9	26	41	47	18	33	日向美商店街の咲子とめうが歌う純喫茶シャノワールの裏メニュー。さぁ、みなさんもそいにゃ！そいにゃ！するDEATH！	春日咲子
フォーエバーフレンズ	走れメロンパン		6	22	30	38	14	25	日向美商店街の幼馴染コンビまり花と一舞がお互いへの思いを綴ったスイートな歌。わたしたちずっとずっと一緒だよっ！	山形まり花

BEMANI INFO 「ホーンテッド★メイドランチ」:1プレイ内に「めうめうぺったんたん!!」、「とってもとっても、ありがとう。」の2曲をプレイすると出現。「走れメロンパン」:1プレイ内に「恋とキングコング」、「イブの時代っ!」の2曲をプレイすると出現。「滅びに至るエランプシス」:1プレイ内に「虚空と光明のディスクール」、「とってもとっても、ありがとう。」の2曲をプレイすると出現。キャラクターの「春日咲子」は「ホーンテッド★メイドランチ」か「滅びに至るエランプシス」をプレイすると出現する。

1stフルアルバムも大好評!「ひなビタ♪」の企画人TOMOSUKE氏に聞く、コンテンツの魅力

1stアルバム「Bitter Sweet Girls!」が大好評で売り切れ続出!　注目を集めている「ひなビタ♪」について企画人のTOMOSUKE氏にアルバムや「ひなビタ♪」の魅力を語っていただいた。

ひなビタとは?　公式HP：http://www.konami.jp/mv/hinabita/
Facebook：http://www.facebook.com/hinabitter

自分たちが住む町の商店街に元気を取り戻すため、まり花、一舞、咲子、めう、凛の五人が「日向美ビタースイーツ♪」という町おこしバンドを結成。その活動をFacebookやYoutubeの「ひなビタ♪放送局」で配信。リアルタイムで進行する彼女たちの生活や制作する楽曲のバックストーリーを一緒に楽しめるコンテンツ。それが「ひなビタ♪」だ。

——アルバム発売から一カ月ほど経ちましたが、ファンからの反応などはいかがでしたか？

TOMOSUKE　配信していない楽曲が収録されていることもあってか、昨年9月に発売した「ひなビタ♪ ORIGINAL SOUNDTRACK」のときよりも反響は大きいですね。ありがたいことに品切れが起きている店舗もあるそうで、いい意味で予想を裏切られています。

——今回はメンバーのデュエットもありますね。

TOMOSUKE　最初はソロで各メンバーのカラーがはっきり出ていましたが、今回のデュエットでは、さらに個性が出てきた印象です。活動期間も長くなり、ファンの方も「ひなビタ♪」という雰囲気を認識していただけていると思っていましたが、デュエットとなるとメンバーの個性がより出ますし、楽曲によっては、それぞれの互いに対する考え方なども出てくるので、メンバー同士の仲の良さなども楽しんでいただけたかと思います。

——初回生産限定の漫画小冊子など、いろいろな新要素があるアルバムですが、今回どうしても入り切れなかった要素などはあるのでしょうか？

TOMOSUKE　楽曲ではありませんが、公式サイトで音楽用語をメンバーたちが解説する「アノネ！」というコーナーを何らかの形にしたかったです。ここではわりと難しい音楽用語を「真面目なんだけど脱線したような感じ」で、分かりやすく解説してくれています。数自体も結構あったので今回は実現できませんでしたが、いつかはチャレンジしたいです。「日向美ビタースイーツ♪」メンバーたちは、当然ながら音楽に対する知識を持っていますので、どうしても会話に専門用語が出てきてしまいます。ですので、より彼女たちの会話を楽しんでもらうためにも、音楽に対する知識を少しでも深めていただき、また、音楽自体を楽しんでもらうきっかけになってくれればうれしいですね。

——始動から二年半ほど経ちましたが、これまでの活動を振り返ってみての印象はいかがですか？

TOMOSUKE　「ひなビタ♪」はリアルタイムに進行しているので、世の中のさまざまなことに常に影響されています。その上で彼女たちが作る楽曲も変化し、彼女たちを取り巻く環境も変わってきました。メンバーが集まってバンドを組んで、仲良くなって……。現在は、それぞれの自分らしさが出してきたというイメージです。

——Facebookではお花見会場での演奏風景なども見られました。

TOMOSUKE　はい。季節感みたいなものは大事にしているので、そういった部分もFacebookの展開で楽しんでいただければと思います。

——気になる今後の展開について……なのですが、なかなか言えることはありませんよね？（笑）

TOMOSUKE　そうですね（笑）。でも、少しだけ話すならば、すでに登場しているライバルたちと、日向美ビタースイーツ♪のメンバーによる、今までとは違う新展開を楽しみにしていてください。

ほかにも考えていることはいろいろありますが、「ひなビタ♪」は引き続きファンのみなさんの声も大切にしていきたいので、僕のTwitterアカウントなどに、どんどん意見をいただければと思います。今までも多くの意見をいただいていていますが、これいいんじゃない⁉　というものがたくさんあります。痛印堂さんとの「公認コラボ痛印」のように、これからも、いろいろ実現化に動いていきたいですね。

——TOMOSUKEさんから見る「ひなビタ♪」の魅力とはどのようなところでしょうか？

TOMOSUKE　キャラクターに合わせて楽曲や詞を作る、普通のキャラクターソングとはことなり、「ひなビタ♪」の場合は“彼女たち自身が楽曲を作る”という部分ですね。彼女たちは、それぞれの性格や好みがあり、その上でメンバーのことを考えて曲作りをしています。そこが一番の魅力であり「ひなビタ♪」ならではだと思っています。

——その魅力を存分に感じるためには、日ごろの彼女たちの行動もチェックしてほしいですね。

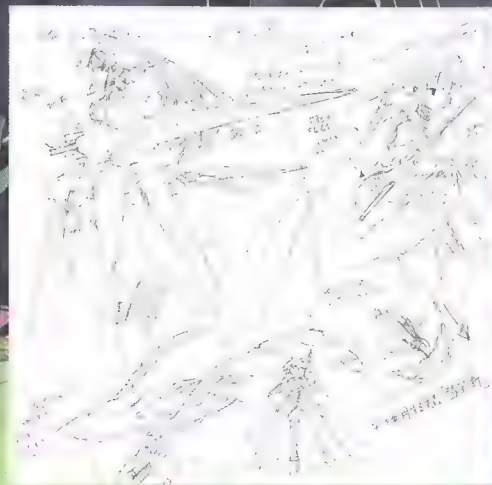
TOMOSUKE　そうですね。Facebookは登録無しでも見られますし、ラジオはYoutubeで簡単に聞けます。どちらも今からチェックするとほぼ二年分くらいあるので、ものすごく時間が掛かるかもしれませんけどね（笑）。

——最後に一言お願いします。

TOMOSUKE　僕が言うのもなんですが、「ひなビタ♪」は音楽オタクが作ったコンテンツで、音楽を擬人化したみたいな雰囲気なんですよ。なので、従来のキャラクターコンテンツとは根本から考え方が違う気がします（笑）。さっきちらりとライバルの話をしましたが、こちらはまた違った音楽ジャンルとなります。そこで、ジャンルや音楽に関してどっちが優れているとかという議論が起こるのですが、そういう考え方も多分、音楽オタクの発想なんですよね（笑）。キャラクター好きの方はもちろんですが、これらの内容を見ていただければ、音楽好き、バンド好きの方々にも楽しんでもらえると思いますので、これからも「ひなビタ♪」をよろしくお願いします。

1stフルアルバム「Bitter Sweet Girls!」発売中!

昨年9月に発売された「ひなビタ♪ ORIGINAL SOUNDTRACK」から約半年。ファンが待ち続けた1stフルアルバム「Bitter Sweet Girls！」がついに発売！配信で人気のソロ曲はもちろん、「日向美ビタースイーツ♪」のメンバー同士によるデュエット曲や未配信の新曲に加え、それらの練習バージョンも収録。今後ますます盛り上がりを見せる「ひなビタ♪」の活動をCDでも楽しもう！

Bitter Sweet Girls！（CD）／発売中

弾幕少女
ダンマクショウジョ
設定ラフ
カグラ（カグヤ）
KAGURA
●出身地：陸 ●身長体重：158cm/54kg ●スリーサイズ：88-58-90 ●趣味：努力 ●特技：武芸十八般
●使用する武器：竜槍ゲイボルグ ●必殺技：彗星断 ●守護宝石：ダイヤモンド
最高の防御力を実現。「宝石箱」入隊後に武芸十八般を習得した努力家だが、潔癖すぎる性格かゆえに、異星人側に寝返り黒化。名をカグヤと改める。
次号、「弾幕少女」まさかのノベライズ企画を発表……!?

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P063-064（CMYK）
げっつ☆先生：P065-067（グレースケール）

春も深まり新緑の季節へ、新年度・新生活にはもう慣れましたかーッ!? そんな新環境に疲れた心にこそゲーセンでのひと時が染み渡る、そんなゲセっ子たちのパッション集う投稿ページ。それがこちら、A-Froなのです！

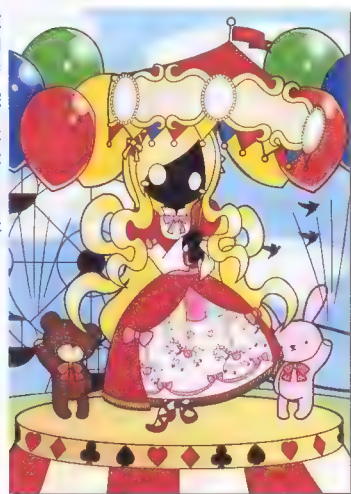
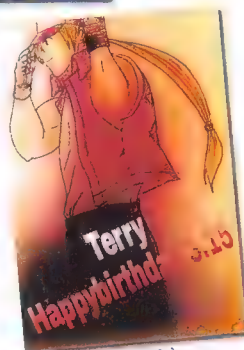
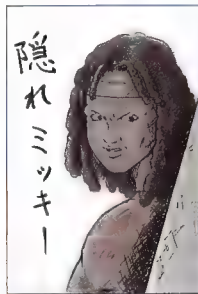
（神奈川県　黒坂カヲル君）

アフロCMYK

アーケードゲーム関連のカラーイラストや写真などを、随時募集中の通常運営コーナーがこちら。ティンとネタが浮かんだならばためらわず、ぜひ勢いのままに形にしてこちらへと送っていただければと！

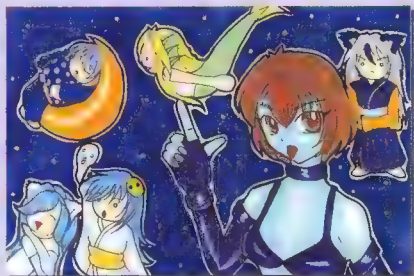
（愛知県　バクレツ丸さん）
☆雨で落ち込むのはもう古い！冷音君を見習ってむしろ元気に！

（福島県　森園泉さん）
H春に降り立つ、フローラ嬢のぽかぽか可憐なこの姿！ただしこう見えて実は、ボス曲担当なのです。

（静岡県　佐々木みどろさん）
☆快晴の下に広がるメルヘンワールド！メリーゴーランドがあなたを思い出に誘います。

（東京都　碧夢結さん）
Hおっと、前号の後にやはりお昼寝むに？新緑へ移っても、やはりお昼寝が最高な季節です。

（北海道　めめさん）
☆我らが英雄の生誕日！ぜひ帽子を投げつつ祝いましょう。

（島根県　ダンシングおりん君）
☆隠れつつも隠し切れない、このドヤ顔。海外の某社に怒られる要素は無い！（逃）

（東京都　AGIさん）
☆学生の一年の計は、この春にこそ。『QMA』でさらに新学期に彩りが！

ハガキDEティータイム。

担当軍団アフロツが、いただいた投稿作品を開封しつつ感想やA-Froの近況などを語らせていただいたりする、ゆる〜い系の新コーナーが始動なのです。

（神奈川県　未虎さん）

ちくわ　見よゲツリ、この今年20周年を迎える『ヴァンパイア』の作品を。
げっつ☆　アフロツイッターで今年20周年の作品について、皇帝が語ってたのを見て描きたくなったとか。ブリセル初見の衝撃もよみがえる一枚です！
ちくわ　アフツイとA-Froがいよいよリンクし始めたのぅ。豪雪の中某ゲーセンに決死行した甲斐があったわい。
げっつ☆　一番ツイッター側で多くいただいた投稿リプライは、罰ゲームのちくわパフェの具材案ですが……。
ちくわ　しょ、詳細は3月末〜4月頭あたりのツイッテルのログにて！（汗）

（山口県　水練ロコさん）
H続々と歴代キャラが参戦中の『ぷよクエAC』。今後も懐かしい面々の登場に期待大です！

A-Fro回覧板　A-Froの重大な秘密を公開！　掲載作品にAマークがついている方には、A-Fro特製図書カードを贈呈中です。また、作品の担当者コメントの頭にHマークがある方はHPをお持ちで、URLは担当編集が調整・整備中のアルカディアHPの「投稿者リンク」に掲載予定。→http://www.arcadiamagazine.com　アフロツイッターもよろしゅう！@arcadia_afro

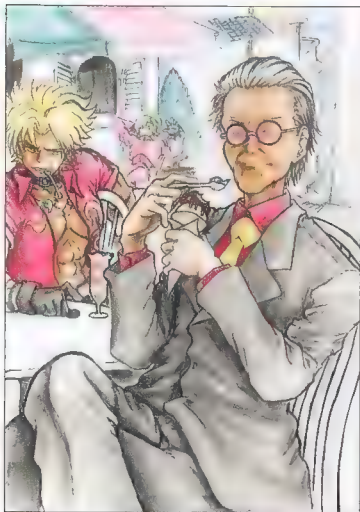
メガネは顔どころか魂の一部です

眼劇2014

全宇宙5京人は最低でもおられるはずのメガネスキーな皆さま、お待たせいたしました！　今年もメガネキャラを愛したり、好きなキャラをメガネ☆アレンジしたりする祭典「眼劇」ここに開幕ッ!!

（東京都　QQQ君）
☆メイジンの眼光はグラサンでより[illegible]く！心身は操れてもメガネは操れまい！

（福岡県　武術師某さん）
☆魔王のメイド長も世界を超えてご来場！メガネを嫌う人もこの世界に存在しません（断定）

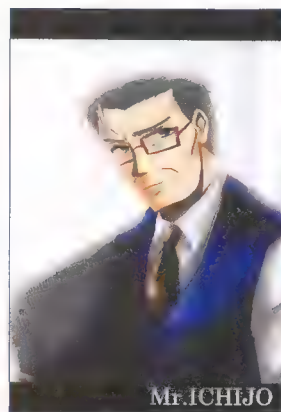
（大阪府　せのお東君）
☆お鍋の方は改めて教えてくれました。メガネと三つ編みの相乗効果を……！

（東京都　シーナ・エマナ君）
☆おしゃれなカフェもファンシーなデザートも、ロマンスグレーメガネでこのようにダンディーに！

（広島県　森本マイヤー君）
☆ヒィ、めっそうもねえです!?真の方が来る前に謝っとく方針！

あふれるこの知性！

（三重県　ヒロポン君）
H『DOA5UA』のレイチェル嬢により知的な輝きを！このゲーム、ひそかにメガネ脱着自在なのです。

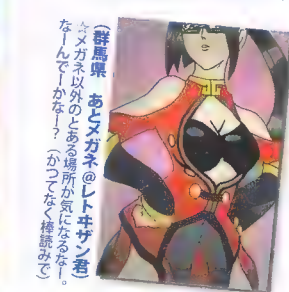
（新潟県　相ケ瀬満さん）
☆これぞ3M、メガネ・三つ編み・魔女っ娘の妙！メガネは魔法、ステキな魔法なのです！

（新潟県　コンポジ君）
☆そういやジョンさんもメガネキャラだ！メガスマッシュとメガネは響きが似ておる！

（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
H老紳士とメガネ、これもまた至高。一条司令の[illegible]禄が500％[illegible]した予感！

メガネエロス村

モノクロページでおなじみの「ゲルエロス村」が、眼劇の晴れ舞台にこっそり侵入!?　いいぞもっとやれ！（コラ）

（群馬県　NAGA君）
☆『スーパーリアル麻雀』よりメガネっ子集結。え、シリーズで脱衣しなくなってからもう10年!?

（群馬県　十一久君）
☆アイドルの普段着や変装はメガネ！これが昭和以来の鉄板……って服ゥ!?

（群馬県　あとメガネ＠レトキザン君）
☆メガネ以外のとある場所が気になるなー。なーんでーかなー？（かつてなく棒読みで）

投稿募集　忍者村2014　NINJA ワールドカップ

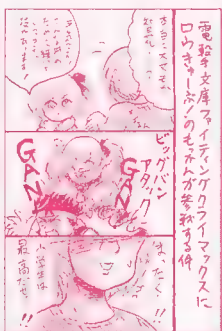
　さて、今年も毎年恒例の忍者キャラの投稿が集う祭典・忍者村の季節がやって参りました。今年は同じころに開催中のとあるスポーツの祭典とは一切関係なく、世界各国代表の忍者が忍者国世界一を決めるべくワールドカップに集結します！
　日本人な忍者キャラも一時的な帰順ということで、各国の風情あふれる姿で、その国と忍者の相性の良さをアッピルするがよい!!

どうも～。メガネエロス村の掲載作品の投稿者さんが全員群馬県民であることに、原稿執筆時に気付いて戦慄したちくわです。さて、眼劇に続く次の特集は毎年恒例の「忍者村」！某球技は別にしていなくてもいいので、各国のお国情緒あふれる衣装やアクションを、好きな忍者キャラに当てはめてみてください。今まで気が付かなかった、意外な相性のよさが見付かるかも!?

ぶちかましゲーマー人生

すっかりとあたたたたたかくなった今日このごろ、新生活を送り始めたという方も落ち着いてきたのではないでしょうか。というわけでレッツゲーセンな感じのモノクロページなわけですよ!

（神奈川県　ken君）Ⓐ
☆な、なんだこれは!? よく見たら、すごく綺麗にまとまっているジャマイカ!!

（奈良県　てつみん君）
☆そ、それは痛快GANGAN行進曲のバスケキャラ、ボビーの技じゃないかーっ！（棒）

イベントにニューゲーム 春のゲーム三昧ライフ!

『電撃文庫 FIGHTING CLIMAX』をロケテストでプレイしてきました！　この日をどれだけ待ったことか。あまりに楽しみ過ぎて、『KOFXIII』のエリザベートが女装した高坂京介に見えてくる始末。はやる気持ちを抑えつつ、桐乃を選択。サポートキャラはもちろん黒猫。隠しキャラで神猫が出るんじゃないかとムダにカーソルをさまよわせてみたり。いやさ、隠しキャラは紗霧やもしれん、と頭は早くも暴走気味。こんなアクティブなキャラは久しぶりで戸惑っているが、桐乃の一挙手一投足がかわいくて、ミイラ取りがミイラじゃないが、桐乃使いが桐乃になるという（笑）。

程なくして、だれかのアスナに乱入され、初対戦はいいとこ無しの黒星で終わった。だが、その帰り道は妙に清々しい気分だった。これから始まる戦いを考えると、楽しみで仕方が無いのかもしれない。

しかし、なぜ『バーチャファイター』からのゲストキャラがアキラなのだろうか……。アイリーンや葵のほうが華があると思うのだが。ジェフリーやウルフでないだけマシと考えるべきか（笑）。　**（埼玉県　AC30号君）**

☆いよいよ本稼動も開始。こいつは脳内を桐乃化させて、ニヤニヤとしながら遊びまくるしかない！

先日、ずっと気になっていた音ゲーオンリーイベントに初めて遊びに行ってきました。投稿者の方々とたくさんお話できて本当に楽しかったです！　当日お話ししてくださった皆様、ありがとうございました！

（福島県　森園泉さん）

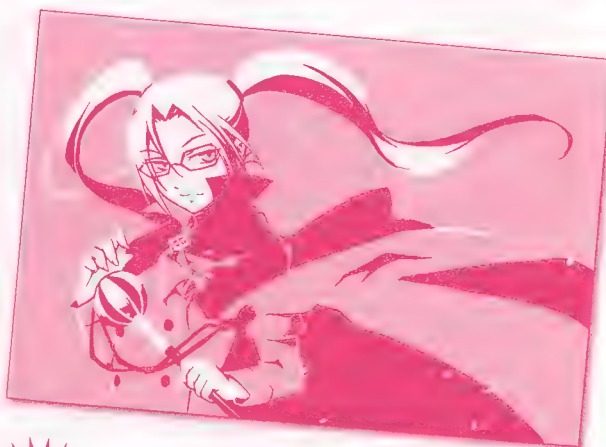
☆イベントを堪能されたようでなによりですな！　こちらのように、アフロでは各種ゲームイベントのレポート投稿も皆様からお待ちしております！

グレスケ眼劇2014

カラーページに引き続き、グラスマニアーズの集いしメガネの祭典モノクロバジョンヌの始まりだっせー!　ついでに今年のグラスユニバースも発表いたしますので、要チェキラッチョるといいだろう!

グラスユニバースはだれの手に!?

（兵庫県　アルル兵衛さん）
☆インテリ兵衛たちにインテリメガネ！　っていうかへンネームが（笑）。

（新潟県　佐倉信士君）
☆ネガ・ネビュラス→"メガネ"ビュラスってこと……らしい……です。がくり。

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆流し目メガネ。それは古来より受け継がれし、グラスマニアのわびとさび。

（広島県　文月裕さん）
☆問題は首に巻かれたタオルのような気がす……、おや？　だれか来たようだ。

（神奈川県　さによろ君）
☆音楽担当と見せ掛けて、ネギ料理が得意な家庭科担当かもしれない。

発表 グラスユニバース2014 ジョン・クローリー（龍虎シリーズほか）

アフロヅが眼劇投稿作品の中から独断と偏見とちょっとだけ話し合って決めているらしいメガネの似合うキャラ、それがグラスユニバース。というわけで、今年はインパクト＆なぜか複数の投稿があったことが考慮されてしまい、ジョン・クローリーさんに決定致しました。わーわーパチパチ、ふえあああ～っ（気合ためボイス）！

それでは最後に、アルル兵衛ことアルルハイジさんのハガキ裏に描かれていた、皆のグラスアイドル・田辺みさこさんのイラストでお別れしたいと思います。また来年、このメガネ祭りでお会い致しましょう！

（兵庫県　アルル兵衛さん）

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。　投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライト致します。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

（愛媛県　煮モノ君）
☆R-TYPEシリーズの中でもちょっと変わった雰囲気を持った作品でした。

Beatmania ⅡDX歴約半年のウォンチュベイベー俺的あるある
・仕事中常に頭の中で『ⅡDX』の曲が流れている
・川を見ると"5.8.8."がよぎる
・某車のCMを見るたびに「"V"だ!!」と思う
・ほかの音ゲーでもBPMとか気にするようになった
・友人とゲーセンへ行くと第一声が必ず「ちょ、パセリに入金してくる」になった
・『ⅡDX』のサントラやCSの購入特典にポスターがあったことを知り、もっと早くハマっていればと悔しがる
・ROOTS26のあの娘のフィギュアがプライズ景品だったことを知って、もっと早くハマっ（以下同文）
・アルカディアでかつてROOTS26が連載されていたことを知って、もっと早（以下同文）
・「結果なんて関係ない……楽しむことが重要だ!!」と思うようにしていても、ほかのプレイヤーがプロ過ぎてツラくなる
（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
Ⓗテレビからクラシックが流れて反応してしまうのは、もはやゲーマーあるあるといってしまってもいいのかもしれない（笑）。

（大阪府　Shimonさん）
Ⓗうおお、なんじゃこの疾走感！これが難易度MAX50の世界か……!!

（青森県　五森セキさん）
☆ネプチューンマン参戦記念アトランティス。まごうことなき毛利向きカラー！

（熊本県　エレ金哲君）
☆テリーの格好からスギちゃんを連想してやったぜぇ～。ワイルドだ（略）。

（大阪府　GON君）
☆シケキャグど直球、問題はピンポン玉か鉄定規か、ですなあ……（遠い目）。

（長野県　LEG君）
☆なつかしアニメのOP曲より。曲のラストでラッシュ掛けられてまんがな。

（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）
☆感動の最終回を見逃した方は、現在発売中の単行本2巻を確かみてみろ！（誤植）

質問したり答えたり
教えてアフロディーテ

皆様からのちょっとした疑問や、回答を紹介していく当コーナー。投稿内容に関する質問には、アフロヅがズバっとお答え致します！

答　自分の中で、一番思い出深いゲームのサントラは何ですか？

私はまず、最初に買った『ダライアスⅡ』。ゲームの曲とはおよそ思えない美しい音楽（特に二面の曲"Muse Valley"）に惚れ込んで買ったのですが、この世に二枚組みのCDアルバムがあると初めて知ったのは恥ずかしい思い出です（あるはずもないCD一枚バージョンを必死に探してました）。

もう一つは『レイフォース』。これも二面の"G"が大好きで速攻で買いましたが、ライナーノーツと先の面の曲を聴いているうちに辛くなり……しばらく封印したほどでした。

（富山県　山田無識庵道楽斎君）

☆ZUNTATAのサントラは、音楽に加えてライナーもひっくるめて一つの世界を作り出していたものも多くありました。ついでに悲しい内容のお話が多かったりして……

答　ストーリーや設定遵守で最強だと思う格ゲーキャラは？

最初に思い浮かんだのは『鉄拳6』のアザゼル。だって、いかなる存在も灰燼に帰す力を有している（ウィキペディア参照）んですもん。

けど、私の結論としては『リアルバウト餓狼SP』のナイトメアギースです。だって、悪夢の化身って実体も存在もないような設定だから倒しようがないですよ（笑）。

（石川県　二代目SB1号君）

悪のカリスマ、ギース・ハワードだと思います！

初代で死んだと思ったら、『ガロスペ』では生きていて、『リアルバウト』での死に際はドラマチックな展開でしたが、『リアルバウトSP』では「ナイトメア」としてプレイヤーに立ちはだかる。『龍虎の拳2』、『KOF』シリーズでも、その強さは健在ですし。そして、その強さは息子に引き継がれてますからね……。

最後にやはりこの台詞で……「許るさーん」。**（栃木県　アフロ音ゲー部書記@kira君）**

☆こちらの質問に対しては、ギース様しかあんめえ！　といった回答をたくさんいただきました。いや、まだヤツが居る！　とひらめいた方がいましたら、回答をシクのヨロ！

答　ゲーセンで爆笑した思い出ってありますか？

僕は『餓狼伝説スペシャル』のキムの空中飛行です。煙を上げながら飛んでいくのでびっくりしました。

（広島県　森本マイヤー君）

☆今回新たに加わった質問はこちら。ゲーマーの数だけドラマはある。皆様からの、びっくり爆笑エピソードをお待ちしております！

また、投稿の際の不明点なども募集中。アフロヅが解決いたします！

A・Fro回覧板
【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。
【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。○イラスト作品はアルカディアブログでご紹介する可能性もあります。

（山口県　TENHEAD君）
☆ベルサー軍の近代兵器はキャストオフ可能。その実はトラックボールガメの自機だった!?

ハガキ裏も いっしょにお届けしていきTai!

（福岡県　皐月トミィさん）
☆こちらのプリセルイラストは、匠のペンテクニックを見せてくださるトミィさんから。なのですが、実は毎回、ハガキ裏もすごいことになっていたのです!　今回は特別に同時掲載。ご堪能あれ!

みつめていいよ増刊号
ゲルエロス村

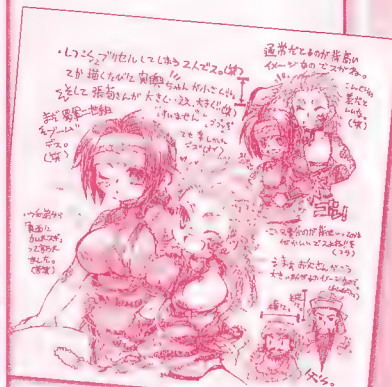
ひときわ眩しく光り輝く、お色気イラストのエルドラド。ここはそう、紳士の集いし伝説の村。

（愛知県　ですみら君）
☆『P7』より、家庭教師の蘭堂芹香さん。眼劇に行き掛けたけど薄着し過ぎでした。

（東京都　フォン・ブラウン君）
☆こうして見ると、格ゲーキャラに居てもおかしくなさそう……でもない?

ツイッターでもA-Froを楽しむ!

A-Froツイッターアカウント	@arcadia_afro

アフロ川柳怪

毎月違うお題を五・七・五で詠みあげてみてはいかがでしょうか。
今月のテーマは「稼働日」です。

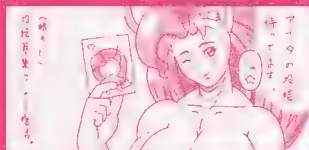
稼働日と　気付かぬままに　プレイする

（新潟県　越後いなほ君）

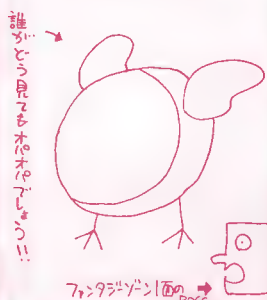
～寸評～
もともと業務用ゲームには目安となる日時はあっても、明確な稼働日はないものでした。時間が空いたのでゲーセンへ、見慣れないタイトルがあったのでなんとなくプレイ。実はそれがそのお店での稼動開始日だった、なんてことも。

今月のお題　**フルコンプ**

今回募集のお題は@kira君から頂きました。カードゲーから格ゲーや音ゲーまで、コンプ要素の多い昨今。皆様の川柳を楽しみにしております。

今月もハガキ裏や、投稿の際に同封された補強用厚紙に添えられたイラスト祭りの当コーナーですが、一番ネタだって募集中なのでどんどこさーっと送ってしまってもよくってよ?

▲（大阪府　作左君）

▲（大阪府　せのお東君）
ふっ、それは…

▲（新潟県　桐ヶ瀬清さん）

Shake The アフロヅ

ケソ　さあ君たち、忍者村テーマを考えるんだ!
ちくわ　流行に乗って8%というのはどうか。
げっつ☆　それテーマですか?
ちくわ　うむ。各自が8割増しでハンゾウの髪型を描いたり、半蔵の目のとこを描いたり……。
げっつ☆　なんで各種"はんぞう"ばっかなんですか。80%になってるし。
ケソ　よし、テーマはW杯にしよう!（クワッ）
ちくわ　わしも今それを言おうと思っておったーっ!!
げっつ☆　チョーシヨシオですね!　ところで近いうちにアフロDEモードをやるのはどうでしょう。
ちうわ　要望も強いので、やるといいだろう。
イレイザーナカムラ　SG闘劇もそろそろですよね。
アフロヅ　春から凍えそげな話題は勘弁竜!

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**5月16日（金）必着!**　募要項は65ページ～66ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は112ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

ウメハラコラム

コラムリニューアル第六回
ウメハラ近況編

今回のウメハラコラムは、「TOPANGA WORLD LEAGUE」と稼働開始となった「ウルⅣ」で進めていくぞ。

Daigo"The Beast"Umehara

TOPANGA WORLD LEAGUE 優勝秘話!?

──今回は、「TOPANGA WORLD LEAGUE（以下、トパンガWL）」でのウメハラさん優勝や『ウルトラストリートファイターⅣ（以下、ウルⅣ）』稼働など、いろいろと大きな動きがあったと思いますので、ウメハラ近況で進めたいと思うのですが……。

ウメハラ（以下、ウ）　じゃあ大会の話からでいいのかな。

モリカワ（以下、モ）　トパンガWLね。

ウ　思ったんだけど、勝った試合ってあまりしゃべること無いよね。負けたときっていうのは反省点とか、こうすればよかったとかいろいろと言うことがあるけどさ、勝ったときというのは「勝ちました」しか無いじゃん。

──それだけで終わりだとさすがにコラムとして成立しないので、話を広げていきたいのですが（笑）。

モ　今回の大会では勝算みたいなのはあった？

ウ　勝算は毎回あるつもりなんだけどね。今までは結果が伴っていなかったけど。

モ　勝算があるってことは、勝つイメージがあったってことだよね。

ウ　対戦相手とキャラから判断して、当たり前に試合が運んでいったら優勝だろうなって思っているってことだね。

モ　じゃあ優勝した今回のトパンガWLでは、初めてイメージ通りにいった感じ？

ウ　「この相手とやったら、普通に考えてこうなるんじゃないの？」っていう想定をして、その想定から大きく外れなかったのは今回が初めて。今までは野試合では勝っているのに本番で負けるってことが結構あった。そういうのが何回も続くと、何かあるのかな？　俺なんかいけないことしてるのかな？　とか考えもするよね。もちろん調子の良し悪しや運とか、どうしようもない部分もあるっていうのは分かっているんだけど。

モ　そういった大会では、みんな野試合とは違った動きをやってきたりするわけ？

ウ　それはあるよ。当たり前の話として、普段野試合で負けている側が、イザ本番となったときに同じ動きをしてくるはずが無いから。

モ　いつも負けている側は失う物は無いわけだ。

ウ　そういう意味では「まぁウメハラはノーマークでいいや」って思うプレイヤーは居ないはずだから。

モ　どっちかというと最も狙い打ちされるよね。

ウ　まあ、どれくらい気合いを入れて対策したか、っていうのは個人差があると思うけど。

モ　「ウメハラにはどうせ勝てないから、その分の労力をほかに費やそう」みたいに考えている人は居ないのかな？

ウ　優勝を狙うなら、それは無いはず。ルールの性質上、上位に行く奴に負けると自分の優勝の目が消える可能性が高いわけ。直対（直接対決）で負けてると勝敗数で並んだときに不利だから。

モ　トパンガWLとかって勝ち点制じゃなかったっけ？

ウ　勝ち点は三人以上が同じ勝敗数で並んだときにのみ適用されるから、基本的には直対の結果の方が重要。まぁ、そんな理由もあってマークされたら勝ちづらくなっていくんだよね。最近だと「インフィル（Infiltration）」があんまり奮わないけど、一時期目立ち過ぎたからというのもあるでしょう。

モ　最近「インフィル」が勝てなくなったのは、みんなが対策した結果だと？

ウ　みんな「インフィル」対策というかゴウキ対策はしてるでしょ。あまりにも目立つと、シューティングゲームじゃないけど難度が上がるんですよ。敵の数とか弾が増える（笑）。それはしょうがないんだけどね。過去にTOPANGAのAリーグで「ふ～ど」が勝った後だって、みんなフェイロン戦をメチャクチャ対策したはず。ハデな勝ち方をするとそういう空気になるんだよ。フェイロンだけは絶対倒す！　ってね。その結果、フェイロンは勝ちづらくなったんじゃない？

モ　大会に勝って、その後も勝ち続けることの難しさだよね。

ウ　そうだね。だから最近は「コイツはすごく対策をしてきそうだ」っていうのを想定して望まなきゃダメだと思った。今回でいうと「Xian」なんかは、前にエキシビションで10先やって10-0で勝ってるけど、逆に要注意人物だった。そんだけやられて「今回ノープランで来ました」なんてことだけは無いと思ったからね。そうしたら、実際に最初のインタビューで「この組み合わせは自分に取って意味があって、すごく対策してきました」って言っていて、まぁそうだよねと。

モ　それについてさ、よくトッププレイヤーが大会前とかに「この組み合わせは“詰めて”きました」なんて言うじゃない？　その対策を“詰める”っていうのは具体的にどんなことをするの？　トッププレイヤー同士が当たるわけだから、そうそうそのクラスの練習相手っていうのも居ないと思うんだ。

ウ　人によって違うだろうけど、まずその組み合わせの「負けパターン」と「勝ちパターン」をしっかり把握する。

モ　まず大まかな仕組みを考えるところから始めて、細かい調べごとを進めていくと？

TOPANGA WORLD LEAGUEとは!?

「TOPANGA（トパンガ）」主催による、最高峰のプレイヤーを集めたリーグ戦形式の大会イベント、それが「TOPANGA WORLD LEAGUE（トパンガワールドリーグ）」。今大会は招待制となっているが、その人選は「ウメハラ」をはじめとして「ふ～ど」、「Infiltration」、「Xian」などの「Evolution」優勝者に加え「ボンちゃん」、「Wao」、「Xiao Hai」、「PR Balrog」と各国のスター選手を集めた壮観なメンバー構成となっている。

これら8名の選手が4日間にわたり死闘を繰り広げた今大会、優勝は周知の通り「ウメハラ」（リュウ）、準優勝には「Xiao Hai」（キャミィ、殺意リュウ）、そして3位が「ボンちゃん」（サガット）という結果となり、最終戦まで優勝がもつれる壮絶な戦いとなった。

ウメハラ　2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

モリカワ　「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店長。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラとは十年来の友人。主な戦績は第一回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』（個人戦）ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

ウ　そう。それらをした上で、それなりのレベルの人と対戦して、自分の考えていたことが合っていたと確認して大会に望んだら、それは"詰めた"と言えるんじゃないかな。
モ　それってさ、対戦相手のキャラが練習相手として居ないことがあるわけじゃん？

"キャラ対"と"人対"、練習環境について

ウ　元とかはそうだね。ただ、『スパⅣ』の場合って、対戦しなくてもシミュレーションできることがあるんだよね。ゲームスピードが比較的遅いってこともあって、単純な反復練習がそれほど必要無い。これがもっとスピードや展開が早いと、とっさの場面でボタンを押せるか、コマンドを入れられるか、っていう反復が必要になるけど。そう考えると、海外のプレイヤーでも勝てるチャンスがあるゲームなのかな？
モ　ちなみにトパンガWLとかって、対戦相手や使用キャラがあらかじめ決まってるわけじゃない。相手との対戦に向けての準備っていうのは、人読みなんかを含めてどういう風にしているの？
ウ　今回は……いや、今回じゃなくても、レベルが上がれば上がるほど結局"キャラ対（策）"が大事なんだと思う。もちろん"人対（策）"も大事なんだろうけど。今回人対が生きたな～って思うのは「PRログ」戦くらいだった。彼はすごくタンパ（バイソンのターンパンチ）が多いのね。で、タンパは見てると返せるけど、見てない（ほかの技を意識している中で突然出される）とちょっとキツい。でもタンパが多いっていう予備知識があったから、そこは見てたから返せた。本来なら、バイソン攻略でタンパを待ち続けるっていうのはよくないと思うんだけど、彼は打ち続けてきたんで「分かりました、じゃあタンパだけ返し続けます」ってなった。そこで別の闘い方になって、じゃあ俺はさらにそれに対応するために何をするか、というのを互いに変化させていくのが長期戦のだいご味だと思うんだけど、そうはならなかったね。でもレベルの高い対戦だと人読みが大きく影響するのは序盤だけだと思う。
モ　ちなみに練習期間中、スパーリングパートナーみたいな人って居たの？
ウ　居まくりだよね（笑）。今回は各キャラのトッププレイヤーにお願いして、対戦させてもらったから。
モ　お願いして!?　そういうことできる人なの（笑）？
ウ　いや、このバージョン（『AE 2012』）最後の大会だし、優勝したかったから。
モ　へー。ちなみにだれにお願いしたの？
ウ　えーとまずバイソン対策は「R」君。元は「アミユ」さんで、フェイロンは「マゴ」と「しろけん」君。サガットは「ガチ」君と「三太郎」さんで、キャミィは「あくあ」君と「Y」さんと「バンバン」。鬼は「マゴ」で春麗は「マゴ」と「大貫（ヌキ）」かな。
モ　豪華過ぎるな（笑）……っていうか大貫も？　どうなんですか彼は。
ウ　もう既に結構強いと思うけど、このゲームはキャラ対が大変だからねー。ハンデ無しの対戦に持っていくまでに相当時間かかるだろうね。
モ　いやーそこだよね、結局。俺も『ウルⅣ』デビューしたいとは思っているんだけど、気が遠くなるほどの時間を、知識を詰め込むために使うのかと思うと、やめとこうかなって思っちゃうもんな。
ウ　まあ、そうなるよね。でも、今回はディレイスタンディングがある分、対戦に必要な知識の量は大分減ったよ。
モ　なるほどね。ちなみに、全国の猛者と練習して得るものは大きかったですか？
ウ　いやー、正直フェアじゃないなって思ったよ。
モ　というと？
ウ　だってさ、どのキャラも今回の参加者に近い実力を持った人が居るんだよ？　場合によっちゃ参加者より強い人も居た。事前にそんな連中と対戦できる日本人ずるいだろ（笑）。
モ　あーそういう意味か。むしろ俺の感覚だと、最近海外のプレイヤーが力を付けてきたからといって、まだまだ日本の方がレベルは上だろうと思っていたから、ここ最近の海外プレイヤーの活躍には疑問があったんだよね。
ウ　環境が良過ぎることに甘えていた結果だよね。今回のようにオールスターみたいな面子で常に対戦してたら、海外のプレイヤーが勝つチャンスは無いに等しいよ。だから、今後はちゃんと、日本の環境をフルに活かして大会に臨むべきだなと思いました。そうすることで、また格ゲーといえば日本、という時代が来るだろうからね。

――そんなわけで、今回はトパンガWLの話題で一話丸々使ってしまいました。次回は時期的に『ウルⅣ』か、いつも通りのテーマトークのどちらかで行きたいと思いますので、よろしくお願いします。ちなみに、最近質問があまり来ていないので、ウメハラさんに質問したい、何か聞いてみたいことがある方は、右の宛先までドシドシ送ってください。

対談中にも出てきたが、「ヌキ」氏の復帰が方々で話題となっている。ウメハラ曰く「キャラ対に時間がかかるし、ちょっと時間が足りない」とのことだが、往年の二人の闘いを知るオールドファンとしては、ぜひ「ウメヌキ対決」の実現（できれば大規模大会で）に期待したいところだ。

Daigo"The Beast"Umehara

リニューアル後も引き続きウメハラへの質問を募集中!

当コラムでは、引き続きプロゲーマー・ウメハラへの質問を募集しているぞ！　対戦格闘ゲームの質問や悩みはもちろん、それ以外のプライベートなものでもOKだ。質問やご意見が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー Mad Catz社提供の、下記オリジナルグッズを進呈！

ウメハラへの熱い質問やメッセージなどを、どしどし寄せてほしい!!

●採用者には以下のセットをプレゼント
- ◆メッセンジャーバッグ
- ◆Tシャツ
- ◆Team Mad Catz ステッカー
- ◆キーチェーン

●応募要項
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）KADOKAWA　エンターブレインBC
アルカディア編集部「ウメハラコラム」係　まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

※いずれの場合も住所、本名（ペンネームもあれば明記）、年齢、Tシャツの希望サイズ（S、M、L）を記入の上でお送りください。

［Mad Catz メッセンジャーバッグ］

［Mad Catz キーチェーン］

［Mad Catz ステッカー］

五月病を目前に控え、俄然盛り上がるダップセー行であるが、レジェンド犬勇丸がいまいち思ったように機能しないこのやるせなさよ。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ　北沢会の夕べに喝！　ラウンジ対抗戦に初めてガチで参加してみたら、奥田資金をゆうに超えてしまった戦慄の春（・ω・）。

ケソ　ボルテージマックス演出は絶対に15秒ほど損していると思うので、演出をカットできる課金があれば一万までは出す！　という気概。

タキョス　ダップセ当番にしてスペル星人類縁者。久々の格ゲームックの作成とともに、本家闘劇も復活しろよコラと意気込んでみるか。

絶壁探偵キサラギ カザフシティの春
Time And Word.

ケソ　ま、回せーっ！

まさ　どうしたケソや。悪夢にうなされ顔面蒼白で飛び起きたようなシン・カザマのような顔をして（バリ編）。

ケソ　……はっ！　また起きながら気を失いつつガチャを回す夢を見てしまった。

まさ　もう無理せずに病院に行った方がいいんじゃなあい？　最近の君は明らかに異常だよ（ガチャガチャ）。

けそ　とかいいながらもマセルも極めてスーパーナチュラルにガチャ回してるやないですか。

まさ　パップソークカウ！　な、何てことだ！　指が勝手に……アワワ。

タキョス　何やってんすか。あんたら先月もグリマスとモバマスにつぎ込み過ぎて、月末は麦と粟だけで暮らしたっつー話じゃないですか（一部本当）。

まさ　これは我々のカルマなのだよ君。世界で初めて『アイドルマスター』の記事を掲載、どさくさ紛れにディレ1にインタビューまで行なってしまった我々ダップセのな！

ケソ　つーかこの前数えたら、ダップセ二人でアイマス関連書籍を十冊以上手がけていたという事実が発覚。筋金入りの悪徳記者である我々が課金せずして、だれが課金するというんだい!?

タキョス　おめーらが課金しなくても十分潤ってるから、せめてまともなメシを食べて判断力を維持してくれよ頼むから！

まさ　これはこれで、リアル力石の気分を味わえていいかも試練（ユーラーリ）。

タキョス　そんなもん味わう必要ねーから！　んで、今回の猛者も先号の続きだ。PS3&4とXbox360で発売されたカプコン謹製『ストライダー飛竜』を俺ら猛者通信で遊んでみようぜって話さ。

ケソ　フムン。こう見えても我らは『スト飛』には一家言ありますけぇ。半端なリメイクなら宇宙を滅ぼしちゃうぞオラァンという気迫でプレイさせて戴きたい。

まさ　それでいい（伊達）。

野を馳せる者、再び戦場へ
Close To The Edge.

まさ　早速プレイ開始おおりゃあ！　新作『飛竜』は、前二作とは直接のストーリーのつながりは無いのだな。

タキョス　「再構築した完全新作」だから新鮮な気持ちで楽しめるぜ。しかし飛竜は潜入任務のはずなのに、毎回ハデな登場の仕方をするな。

まさ　ストライダーズの掟なのかもしれんて。

ケソ　うお！　開幕早々、懐かしの『ペテルブルグの月』を思わせるVGMが！　こりゃ燃えるわい。

まさ　ほほむふ、操作感覚は極めて良好さね。サイファーでの攻撃、空中で軌道を変えられるジャンプ、おなじみのスラリなど、動かしているだけでも楽しいわい。

タキョス　壁につかまりながらのジャンプも操作性いいだろ？　『2』で出てきた二段ジャンプも覚えるし、今回は空中でダッシュができる〝プラズマカタパルト〟って新アクションも登場。アクションのパターン自体はシリーズ中でも最高数となってるぜ（妙に説明的）。

ケソ　背景の描き込みもすごいっすね。『ストライダー飛竜』といえば、これまでのシリーズも世界観設定が凝ってましたけど、新作はさらにみっちりと世界観密度を上げて描き進めた感じ。『飛竜』を好きな人間が作ってるってのが分かりますよね（謎の上から目線）。

まさ　はははははィ！（サイファー）

※本作の紹介を、アルカディアブログでも掲載しているぞ！「ちくわ」が熱く『飛竜』を語るブログはコチラ→**http://www.famitsu.com/blog/arcadia/**

雑魚を細切れにしていくこのそう快感。かなりいいんじゃまいか。
ケソ　次のフィールドに進むためにロックを解除したり、必要なアクションを獲得していくという、いわゆるフィールド探索型アクションになってるんですなァ。
まさ　段階を踏んで、進める範囲が増えていくんだな。ここのロックを外すためにはどこかで新しいアクションを見付ける必要がある、とか。
タキョス　一例を挙げると、スライディングの強化や床破壊アクションの獲得などで、封鎖されてたゲートが壊せるようになるんだってよ。
まさ　とかなんとか言ってるうちに、カザフシティ潜入後、のっぴきならない最深部にやってまいりましたゾ。……ムッハス！　ここここいつは初代の1ボス、ウロボロスやんけ！　相当格好よくなってるけどな。
タキョス　ウロボロスだけじゃなく、過去作リスペクトのキャラクターが多数出てくるって話さ。
ケソ　ただ復活させるだけじゃなく、攻撃法や攻略法も凝ったものになってますね。一年戦争の教訓を活かしたいい作品だ（上から）。
まさ　おっ、オプションも健在じゃないの。
タキョス　今回はオプションが攻撃を補助するだけじゃなく、鷹型オプションにつかまってフィールドを移動したりと、さらに活躍の範囲が広がっているのさ。
まさ　これ、アーケードで出してくれてもよかったかもしれないなァ。家庭用でじっくり遊ぶことをコンセプトに作られているとは思うが、とにかくアクションが気持ちいい。
ケソ　ちょ、ちょっとマセル、おいどんにもやらせてくんさいよ！
タキョス　俺も！
まさ　まあ待ちたまえよ。君にはこんな玩具は必要ない。我のプレイを指を加えて見てるとよい。
ケソ　くるぁ～こらぁ～。

戦い終わって～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　遊んでみて分かったが、実は探索型アクションゲームと飛竜はかなり相性がよかったんだな。
ケソ　世界観の作り込みも文句無いし、シリーズ化してほしいですよね。
タキョス　PS3版は『初代』と『2』もダウンロードできるお得版だけど、お前らもガチャを回す前に、3機種全部買えよ。
ケソ　ひとつで十分ですよ……。
タキョス　またブレランオチか。

～つづく～

『ストライダー飛竜』マルチに絶賛発売中！

まだ遊んでいない猛者ッ子はチェック！

【PlayStation4版】
DL配信版：1,905円＋税
【PlayStation3版】
ディスク版：3,800円＋税
DL配信版：3,800円＋税
【Xbox 360版】
DL配信版：1,905円＋税

はみだし便り

うす。今月はムック「アルカディア対戦格闘ゲームREMIX」制作に追われながら、なんとか峠を越えたと思ったらダップセの原稿催促と、休む間も無いタキョスである。「アルカディア対戦格闘ゲームREMIX」といえば巻頭特集が稼働したばかりの『ウルⅣ』であり、関係無い宣伝のようで飛竜とはカプコンつながりということで強調してみた。「アルカディア対戦格闘ゲームREMIX」絶賛発売中である。ヨロシクね!!

待ちに待った『WCCF 12-13』新バージョンの稼働が今夏ついに決定！　そして注目の新カテゴリー、およびレアカードの一部も一挙に大公開!!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール2012-2013
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

Text　たてしゅ、マンモス丸谷、いちみやひろし、バリィさん

WCCF12-13 Ver.2.0稼働決定!!

『Ver.2.0』へと近日バージョンアップし、新カードが多数追加されることがついに判明した『WCCF 12-13』。まず注目すべきは、シリーズ初登場となるサインド・オールタイム・レジェンド（SATLE）というカテゴリーのレアカード。その名のとおり選手のサインがプリントされ、実に斬新なデザインに仕上がっている。また、国別にカテゴライズされた新SPカードをはじめ、各国の有名選手を選抜したWOS、さらにはATLEの追加レアカードも続々登場するのだ！

DF ボビー・ムーア　SATLE

サッカーの母国が生んだ不世出の名DF

現役時代はウェストハム、フルアムなどで活躍した、イングランド史上最高とも称されるディフェンダー。代表チームでも長年キャプテンを務め、W杯には1962年から3大会連続で出場し、地元開催となった1966年大会では悲願の初優勝を果たした。聖地、ウェンブリースタジアムの正面に彼の銅像が建っている。

FW フェレンツ・プスカシュ　ATLE

1950年代に世界最強とも謳われたハンガリー代表のエース。亡命後はスペイン代表、レアル・マドリードでも活躍した。

DF マヌエル・サンチス　ATLE

レアルでもスペイン代表でも長年中心選手とし活躍したCBで、80年代にはブトラゲーニョらとともに黄金時代を築いた。

MF カルロス・バルデラマ　ATLE

独特のヘアスタイルがトレードマークの天才パサー。華麗な攻撃サッカーで90年代に一世を風びしたコロンビア代表の象徴。

MF オーガスティン・オコチャ　ATLE

ジェイジェイの愛称で親しまれたテクニシャンで強烈なロングシュートも武器。W杯には1994年大会から3大会連続で出場。

MF エドガー・ダビッツ　ATLE

シリーズ初期を代表する人気選手が久々に復活！　代名詞のブルファイティングが久々にピッチ上を席巻するか!?

FW ウーゴ・サンチェス　ATLE

メキシコを代表する名FWで、リーガ・エスパニョーラ得点王を5回も獲得。ゴール後のトンボ返りパフォーマンスでも有名。

WCCF情報局　バルデラマのカード化決定はまさに朗報！　トップ下に陣取り、インサイドキックから繰り出す正確無比のパスワークが持ち味だった選手で、現代の選手に例えればリケルメに近いと言えばそのプレイスタイルをイメージできるだろうか？　そして、全盛期にコロンビア代表で盟友だったアスプリージャ（※，02-03のLEで登場）とはどんなコンビネーションを見せるのか、今から楽しみだ。（たてしゅ）

DF ジョエル・マティプ

Joel MATIP

驚異的な身体能力を持つカメルーン代表DF。REカードに比べてディフェンスとパワーがそれぞれ1ポイントずつアップ。

MF エデン・アザール

ベルギー代表の至宝。WSAよりもテクニック値が1ポイント低いが、オフェンス値は1ポイント高いので合計値は同じ。

MF ミラレム・ピアニッチ

初のレアカード化となるボスニア代表の司令塔。REカードよりもディフェンス、テクニック値が1ポイント高い。

FW クリスティアーノ・ロナウド

CRISTIANO RONALDO

昨年の涙のバロンドール受賞が記憶に新しい。WSSよりもスタミナ値が1ポイント減り、ディフェンス値が1ポイントアップ。

FW フレッジ(Canarinho)

『08-09』以来久々の登場となるブラジル代表FW。今や王国のエース格にまで成長したその得点力には大いに注目したい。

DF クリスティアン・マッジョ

ナポリに所属するサイドのスペシャリスト。持ち味の運動量を生かし、右サイドを90分間精力的にアップダウンをくり返す。

MF ハビ・マルティネス

能力値は現在のSPカードと同じだが、スキル表記から察するにハードプレスディフェンス系のKP戦術を持っていそう。

DF ヒーノ・ペルッツィ

Gino PERUZZI

サネッティの後継者とも目されるアルゼンチン期待の若手で右SBや中盤をこなす。現在はイタリアのカターニャに所属。

FCアルカディア　座談会

今年も『Ver.2.0』が稼働！新カードの性能やいかに？

パリィさん　『Ver.2.0』稼働情報きたなっしー！

テラダ　まさかの新レアカテゴリにATLE、そして国別カードなど内容盛りだくさんです。

マンモス丸谷　国別の白黒カードはクラブチームに縛られないので、意外な選手がカード化されそうで楽しみっスね。

パリィさん　「Azzurri」のマッジョとかがいい例ですな。

マンモス丸谷　前作のレア（ヨーロピアンやワールド系）のデザインが好きなので、ワールドスーパースターもすごく欲しくなるっス。

パリィさん　ATLEは見るだけでも楽しそうな個性的な選手が満載。バルデラマはショートパス、オコチャは内またぎ、サンチェスならオーバヘッドとか。

マンモス丸谷　オコチャはサッカーにあまり興味がないころからなぜか知っている自分的には貴重な選手。某ゲームでお世話になった超絶ドリブルを『WCCF』でも期待。

パリィさん　強くてもオコッチャやーよ。

テラダ　なんと……。

マンモス丸谷　……ダービッツはバルサの服を着ている効果？、でプレイというかタックルがエレガントになってたら超強いと思う。個人的には今回のダーバルサユニフォームみたいなレアな画像でのカード化には今後も期待したい。

パリィさん　バルサでもすごく活躍したんだけど。

マンモス丸谷　あとピアニッチは絶対欲しい。レアになることでREの器用貧乏感（十分ハイレベルなんだけど）が消えていたら超使えるカードに進化しているかも。

パリィさん　ロマニスタきた！　でもテクニシャンで小気味いいんだよね。ピアニッチって。ボクはやっぱムーアかなー。イングランド縛りならとりあえず入れて損は無さそう。あとバンクス銀行あったらもっといいけど。

マンモス丸谷　それはいいっスね。

テラダ　ところでATLEシェフチェンコはまだですか。

一同　マダダヨー。

WCCF情報局　イタリア代表のカテゴリー、Azzurriに登場するマッジョはナポリ、同じくブラジルのCanarinhoのカードになったフレッジは現在フルミネンセ所属で、いずれも現バージョンではカード化されていないチームの選手ということになる。と、いうことは、ほかにも新カテゴリーでのみ登場し、なおかつシリーズ初登場となる選手が多数カード化されそうだ。これは楽しみ！（たてしゅ）

世界最強の国籍を探しつつも、アルカディアメンバーでしのぎを削りあう「だぶる杯」。二号連続企画ということで一発目の今号では各アルカディアメンバーのセレクトした国、またその国籍メンバーを紹介していくぞ!!

だぶる杯　ルール説明

『WCCF』においてオーソドックスな楽しみ方の一つ「国籍縛り」。読者やプレイヤーの方ならすでにもう何度も遊んだルールだと思われるが、端的に説明してしまうと一つの国籍のみでチームを組み、そのチームで『WCCF』をプレイする。それだけのことである。それだけのことと書いたがサッカー好きならだれしもが好きなチーム、好きな国だけでチームを組み、自分だけの最強チームを育てたいとは思うことだろう。今回はこの「国籍縛り」に加えて、『WCCF 12-13』の選手をできるだけ盛り込む縛りと「U-5」にできるだけ近づけるといった縛りのルールのもと、我々アルカディアメンバーでどこが『WCCF 12-13』最強国なのか探ろうというのが今回のコンセプト。

試合はそれぞれ4組のグループに分けられグループリーグを実施した後、上位2チーム勝ち抜けの計8チームにてトーナメント形式で実施される。どこかで聞いたことがあるようなルールかと思われるが、あくまでもアルカディアオリジナルルールなので他意は一切ないと思っていただきたい。

だぶる杯　アルカディアメンバー

たてしゅ

ロシア意外は珍しく(?)オーソドックスな国選び，当然のごとくオランダを選んだのはもはや様式美すら感じる。

マンモス丸谷

イタリア選出は予定調和だが、ほかのチームを見るとなにやらフィジカルの強そうなチームをそろえている模様。

いちみや　ひろし

まず普通なら選ばない国を一通りそろえてみましたといわんばかりの選出国。だぶる杯のダークホースとなるか?

バリィさん

魂の国イングランド＋なぜか余っていたアルゼンチンをセレクト。検証杯三連覇中だけど今回は勝てる気がしないなっし～。

本誌編集部員テラダ

スペインが最後まで残っていたあたり、ほかのメンバーの天の邪鬼っぷりが発揮されているなぁと思う今日このごろ。

だぶる杯　国別担当一覧

ロシア	オランダ	ドイツ	フランス
イタリア	コロンビア	コートジボワール	ブラジル
ウルグアイ	ベルギー	メキシコ	クロアチア
アルゼンチン	ポルトガル	イングランド	スペイン

by たてしゅ

ロシア

レアカードゼロ、黒カードもわずか二枚の低コスト軍団。
実力派の白カードたちを適材適所で使いこなし、ジャイアントキリングを目指す!

鉄の結束力で大物食いを目指す!

中盤のコンビネーションから ピンポイントクロスで勝負!

ディフェンス陣は『10-11』で登場したCSKAモスクワのメンバー、中盤から前線は現バージョンのゼニトの面々を中心に配置。地味ながらもテクニシャンのそろう中盤に人数を割いてゲームを組み立て、最後はキャプテンのアルシャビンやアニュコフのピンポイントクロスをエースのケルジャコフに合わせるのが必勝パターンとなる。最大のセールスポイントは、『12-13』のゼニトのメンバーで固めた中盤の構成力だが、守備陣は全体的に手薄でスピードに難があるのが短所。また守備系スタイルの使い手が少なく、基本はシェンニコフの持つ個人守備重視かデニソフのディレイディフェンスの二択となるが、もしどちらも機能しない場合はナバブキンを投入し、プレスディフェンスを点灯させてみるのも面白い。

KEY PLAYER

イゴール・デニソフ

RE	MF	チームスタイル		ショートパス重視									
OFF	14	DEF	14	TEC	14	POW	13	SPE	14	STA	17	TO.	86

[illegible]

担当泣きの一枚

イゴール・アキンフェエフ(10-11)

SP	GK	チームスタイル		リベロキーパー									
OFF	8	DEF	18	TEC	13	POW	16	SPE	13	STA	12	TO.	80

DF陣のスピード不足を補うためにも、飛び出しのスピードが速いリベロキーパー型のこの男の存在は実に頼りになる。ハイボール処理にやや難があり、PK戦にはそれほど強いタイプではないがセービング技術は非常に高い。

	選手 / スタイル		使用感
RE / DF	アレクサンドル・アニュコフ	クロス重視	主に右サイドを担当するSBの不動のレギュラー。相手ドリブラーに粘り強く食らいつき、容易に突破を許さない守備は十分に計算が立つ。アルシャビンにも匹敵するクロス精度の高さも必見!
RE / DF	アレクセイ・ベレズツキ(10-11)	ラインコントロール	足は速くないが、ラインコントロールを発動させつつ、ほかのDFとの連動した動きで最終ラインを固めるのが得意。空中戦にも強く、セットプレイ時は大きな得点源になってくれる。
RE / DF	キリル・ナバブキン(10-11)	プレスディフェンス	個人守備重視、ディレイディフェンスが機能しない場合に投入する右SBのプレスディフェンス要員。起用時はシェンニコフを下げ、アニュコフを左に回せばチームのバランスが崩れない。
RE / MF	ウラジミール・ビストロフ	ボールキープ	高速ドリブルと鋭いクロスを武器とする右サイドのレギュラー。背後にアニュコフを配置し、カットインした外のスペースに走らせるなどしてさらに厚みのある攻撃が繰り出せるようになる。
RE / MF	ロマン・シロコフ	ディレイディフェンス	デニソフと並ぶチームの心臓で、ディレイディフェンスを持っているので、最終ラインのスピード不足をカバーするために欠かせない存在 自身もボール奪取力が高く、ロングパスも得意だ。
RE / MF	ビクトル・ファイズリン	ミドルシュート重視	アルシャビンの控えで、左サイドでボールを持つと、フェイントやフルバック系のラストパスで敵陣を切り崩す。ミドルシュートも得意なので、攻撃が手詰まりになったときの飛び道具になる。
RE / FW	アレクサンドル・ケルジャコフ	降臨	スタミナに難があるが、決定力はチーム随一。特に降臨を発動させたときのダイレクトシュートの決定力とクロスを受ける動きは特筆に値する。ただし、単独突破はあまり計算できない。

	選手 / スタイル		使用感
RE / DF	セルゲイ・イグナシェヴィッチ(10-11)	ラインコントロール	守備の要。華麗なインターセプトは正直期待できないが、リトリートした状態で相手を待ち構える態勢さえ作れれば、強烈なタックルを次々にブチかましてボールを奪い取るのが頼もしい。
RE / DF	ゲオルギ・シェンニコフ(10-11)	個人守備重視	左SBのレギュラーかつ個人守備重視要員。攻撃面での貢献はあまり期待できないが、足の速さを生かして相手ドリブラーをしつこく追いかける守備は十分に起用する価値がある。
RE / DF	バシリ・ベレズツキ(10-11)	ラインコントロール	CBのサブだが、能力的にはアレクセイとそん色はほとんどない。SBでも機能するので最終ラインの守備固め要員として計算できる。リードした試合を逃げ切るためのカードに最適だ。
RE / MF	コンスタンティン・ジリアノフ	ドリブル重視	ドリブル重視持ちだが、味方のクロスに飛び込んで放つダイレクトシュートもうまいのでトップ下か左サイドハーフまたはウイングで使うといい ファーストタッチて相手をかわすのも得意。
RE / MF	セルゲイ・セマク	ワンタッチパス重視	元FWだが決定力は微妙なレベル しかし中盤ならどこでもこなせる便利屋で攻撃よりもむしろ高い位置て相手からボールを奪える能力のほうか重宝する ジャイアントキラー持ちでもある。
SP / MF	アンドレイ・アルシャビン(11-12)	クロス重視	左右両サイドから正確なクロスか蹴れる攻撃の軸であり、チームの命運を握る存在。単独ドリブルての突破力も非凡だが、疲労かたまると試合中にガス欠しやすいのが玉にキズだ。
RE / FW	マクシム・カヌニコフ	ハイタワー	ケルジャコフが降臨でスタミナを使い果たした後に投入するFWで、決定力はなかなかのもの。ドリブルのスピードも割と速いので、相手DFが疲れた試合終盤に投入してかき回すには適役だ。

※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。

イタリア

セリエAのカード化から始まった『WCCF』でイタリア代表は外せないでしょ!
ということでバージョン2.0のアッズーリ登場に先掛け、排出中のカードでU-5チームを結成!

by マンモス丸谷

FW陣の調子が鍵を握る攻撃的アッズーリ

豊富なREカードのおかげで無理なくU-5チームを作成可能

今作では6クラブもセリエAのクラブが参戦しているだけあって、どのポジションにも複数のイタリア人選手がカード化されており、チーム作りは簡単だったっス。U-5ということでGKのブッフォンには泣く泣く外れてもらったものの、キエッリーニ、デ・ロッシ、ピルロと実際のアッズーリでも主軸になる選手はキープ。残るREカードも全員高パフォーマンスを見せてくれており、"今バージョンのみでチームを作る"という制約はまったく苦になっていないっスね。対人戦で不覚を取るとすれば調子の波が激しいバロテッリ&エル・シャーラウィを信用しきれないがために控えにFWが三人もおり、おかげでマウリの代役がいないバランスの悪さぐらい? でもまあスーパーサブトッティさんがなんとかしてくれるっしょ!

KEY PLAYER

ステファーノ・マウリ

RE	MF	チームスタイル		チャンスメイク									
OFF	16	DEF	11	TEC	15	POW	15	SPE	14	STA	15	TO.	86

アッズーリの攻撃の要。ドリブルでの突破、状況を的確に判断してのラストパス、左足から放たれる高精度&高威力のミドルシュートと多彩な武器をそなえる。トップ下としては豊富なスタミナを持ち、90分動き回れるのも魅力。

担当泣きの一枚

フランチェスコ・トッティ(10-11)

SP	FW	チームスタイル		降臨									
OFF	18	DEF	6	TEC	19	POW	17	SPE	14	STA	13	TO.	87

現バージョンでも十分に有能だがスーパーサブ効果を期待して『10-11』のSPをチョイス。試合後半の45分間で決定的な仕事をやってのける。若いころのカードとは違い、ベンチに置いていても調子が崩れにくい(気がする)。

種別	選手名 / チームスタイル	使用感
RE / GK	フェデリコ・マルケッティ / 降臨	セービング、飛び出すスピード、ハイボールへの判断力、フィードのすべてが安定している貴重な存在。PK戦もまずまずの強さ。個人的には全バージョンを含めてもベストのREキーパー。
RE / DF	アンドレア・バルザーリ / 組織守備重視	間違いを犯さない判断力の高さ、カバーリングの巧みさが光る。基本はボヌッチ、ドミッツィの控えだが、サイド攻撃が強力なチームと当たった場合はデ・シリオの代わりに出場。
SP / DF	ジョルジョ・キエッリーニ / ロングスロー	最強クラスのフィジカルで最終ラインに侵入する敵をシャットアウトするディフェンスの要。左サイドバック、センターバックのどちらで使うかは相手の布陣、ボールの運び方を見てから決める。
RE / MF	マッシモ・アンブロジーニ / フォアザチーム	運動量と的確な判断力が融合した守備で中盤に安定をもたらす。このチームでは控えに回ることが多いが、U-5やワールドトロフィーでも十分に主力として使っていけるレベルの選手だ。
RE / MF	ジャンピエロ・ピンツィ / チャンスメイク	中盤のどこに置いても優れた判断力で的確なパスをつなぐ頭脳派MF。ピルロ疲労時のバックアッパーとしての役割がメインだが、マウリの代わりにトップ下で活躍することも可能。
SP / FW	マリオ・バロテッリ / プレースキック重視	好調&絶好調時はたった一人で敵陣を破壊する力を見せるが、普通以下のコンディションだと消えていることが多い。このチームのエースストライカーではあるが使いどころの難しい選手。
RE / FW	ジャンパオロ・パッツィーニ / ラインブレイク	どんな体勢からでも威力のあるシュートを枠に飛ばせる決定力は控えにしておくにはもったいないレベル。試合が膠着した際にラインブレイクで点を取りにいくチームスタイルも魅力。
RE / DF	マッティア・デ・シリオ / オーバーラップ	両サイドどちらで使っても安定したポジショニング、REとしては合格点の対人守備をみせるサイドバック。チームスタイルのオーバーラップを発動させれば攻撃時にも印象的な活躍ができる。
RE / DF	レオナルド・ボヌッチ / ディレイディフェンス	バルザーリと同じタイプだが、カバーリング意識がほんの少し低い代わりに対人守備は強め。コーナーキック時に強烈なヘディングで点をもぎとってくれることも多く、ありがたい存在。
RE / DF	マウリツィオ・ドミッツィ / 組織守備重視	カバーリングを筆頭に、頭脳を使った守備では超一流のクオリティを見せるDF。体を張る必要がある場面でもREとしてはトップレベルの力強さを見せる。ロングフィードの技術が高いのも○。
SP / GK	ダニエレ・デ・ロッシ / インターセプト重視	守備的なチームスタイルに幅を持たせたかったためSPを選択。ボランチとして使った場合、過去バージョンと比べると攻撃参加は控えめではあるが、ボールを奪取する動きはいまだ超一流。
[illegible] / MF	アンドレア・ピルロ / スルーパス重視	ボランチとして攻守に活躍させる……というよりはスルーパス重視での局面打開を狙うのが役割。とはいえ今のピルロは守備も信用できる インターセプトやカバーリンクは十分な武器となる。
RE / FW	ステファン・エル・シャーラウィ / キープレイヤー重視	RE離れした瞬発力とボールテクニックで単独突破からのゴールを狙える優秀なアタッカー。スタミナに不安がある点とバロテッリほどではないが好不調の波が大きいのがネック。
RE / FW	ファビオ・クアリアレッラ / ダイレクトプレイ重視	FWらしからぬ圧倒的な運動量で数多くのチャンスを生み出す。活発に動き回るため試合で消えることが少なく、ダイレクトプレイ重視を使えばチーム全体のパスワークを向上させられる。

※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。

ウルグアイ

今日本のサッカーファンを賑わせているフォルランをはじめ多くの実力者を擁する南米の古豪。『WCCF』ならスアレスが問題を起こすこともない?

by いちみや

破壊力抜群のツートップを見よ!

攻撃陣には多彩なタレントがそろうも守備陣がやや荒いのが気がかり

レコバら二列目の選手がパスワークで攻撃を組み立て、フォルラン&スアレスのツートップがゴールに押し込むのがこのチームの攻撃の基本スタイル。守備に関してはオリベイラのプレスディフェンス＋モンテーロのラインコントロールでＤＦラインを押し上げ、高い位置でボールを奪い、ショートカウンターを狙う。また、守備陣はチーム立ち上げ当初はあまりファウルはなかったものの、対戦するチームのレベルが上がってくるとファウルが増えてきたので、相手にいらぬチャンスを与えないためにもペナルティエリア付近でプレスボタンを押すのは控えたいところ。総合的なチームバランスは高いのでどんな相手にも渡り合える。あえて欠点を挙げるとしたら、ボランチの駒がやや薄いというところか。

KEY PLAYER

アルヴァロ・レコバ(01-02)

SP	FW	チームスタイル		降臨							
OFF	18	DEF	7	TEC	19	POW	15	SPE	17	STA	14

TO. 90

優れた突破力と決定力を誇るウルグアイを代表するテクニシャン。突破力は最初から高いレベルを見せるが、個人能力を覚醒させればルーレットやフェイクを織り交ぜたドリブルでさらなる活躍が期待できる。

担当泣きの一枚

ルイス・スアレス(10-11)

SP	FW	チームスタイル		ドリブル重視							
OFF	18	DEF	7	TEC	16	POW	15	SPE	16	STA	15

TO. 87

RE版も存在しているがここは敢えてSP版を使用。シュート、ドリブルなどすべてにおいて高レベルかつ周りを使うのもうまい。連携に関してはやや浮いている感はあるが、穴らしい穴の無い頼りになる一枚。

種別/ポジション	選手/チームスタイル	使用感
RE / GK	ファビアン・カリーニ(01-02) / シュートセービング	セービング能力、飛び出しともにRE選手としては優れた能力を見せる。ハイボールの処理も無難にこなすが強烈なシュートにはボールをこぼすことも。ＰＫ戦はちょっと分が悪いかも……?
RE / DF	ディエゴ・ルガノ / マリーシア	REカードになってカテゴリ的には美味しくなったが、チームスタイル的には前バージョンのほうがよかった。能力的にはややファウルが多い印象はあるがそれ以外に不満はあまり見られない。
SP / DF	アルバロ・ペレイラ / ムービングパスワーク	幾度もオーバーラップしてチームのパスワークに絡む攻撃的なサイドバック。反面守備面では軽いプレーが見られ、相手にかわされることが多かったため、フォローはしっかりしておきたい。
RE / DF	マルティン・カセレス / マンマーク	ディフェンスのポジションならばどこでもこなせるマルチロール。か、その便利さが災いしてか先発で使う場面がほとんどない。欠かすことのできない戦力なのは間違いないのだが……。
RE / MF	セバスティアン・エグレン(09-10) / [illegible]	うまいポジショニングでカバーリングを的確にこなす。今回はアルバロ・ペレイラの空けたスペースを埋める場面が多く見られた。ボールを持ちすぎることも無く、使い勝手のいい一枚だ。
RE / MF	ニコラス・ロデイロ(11-12) / キープレイヤー重視	合計数値はそれほど高くないが、個々の能力を見ると十分戦力になり得るMF トップ下というよりはセカンドトップとして起用したほうが機能する印象。特殊ゴールパフォがなかなか面白い。
RE / MF	クリスティアン・ロドリゲス / クロス重視	調子がプレーに直接、反映されている感があり、調子がいい時はこれでもかとサイドを突破しチャンスメイクするが、悪いときは文字通り何も出来ないので起用するのはなるべく避けたい。
SP / DF	マクシミリアーノ・ペレイラ / オーバーラップ	豊富な運動力で常にアップダウンを繰り返す。サイドハーフが前にいるためクロスまでいくことはほとんどなく、攻撃での印象は薄いが、守備面では地味ながら堅実な守りで貢献している。
SP / DF	パオロ・モンテーロ(01-02) / ラインコントロール	『02-03』のISがあるがチームスタイルがラインコントロールのこちらをチョイス。守備範囲に入ってきた選手を潰すことはもちろん、サイドのカバーもこなす頼りになるディフェンスのリーダー。
RE / DF	ディエゴ・ゴディン / ロングパス重視	優れたフィジカルを持ち、正面からの競り合いで負けることはほとんどない。セットプレーではフィジカルを存分に生かしたヘディングで得点源にも。ジャイアントキラー適性も持つ。
RE / MF	ワルテル・ガルガーノ / マリーシア	豊富な運動量でピッチのどこにでも顔を出す 相手にしつこく食い下がって簡単に前にパスを出させないので、守る方としては非常に頼りになる。ファウルがあまり取られないのも○。
RE / MF	ルベン・オリベイラ(04-05) / プレスディフェンス	プレスディフェンス持ちということでチョイス。スタミナがやや心配だったので個人能力でひたすらスタミナを擦ったところ一試合保つように 両サイドをこなせる部分も大きい。
RE / MF	アルバロ・ゴンザレス / ダイナモ	サイドからカットインして放つシュートは強烈かつ正確。テクニックはそこまでだがドリブルのコース取りや緩急のつけ方がうまい。チームスタイルの関係で先発で使いたい選手だ。
[illegible] / FW	ディエゴ・フォルラン(09-10) / フィニッシュワーク	総合的に高い能力を持つストライカー。この手のタイプにありがちな強引さはあまり見られず、周りをうまく使いつつ得点機を演出する。多少当たりに弱い部分があるが許容範囲内。

※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。

アルゼンチン

サッカー大国だけあってREカードにも優秀な選手がそろうアルゼンチン。
絶対的なエースとしてMVPメッシを中心に、素早い攻撃から得点を量産する。

メッシ王国の構築が最優先!!

by パリィさん

プルガの相棒はだれが適任? 意外な選手も大活躍の予感!!

フィールド上をノミのごとく駆け回る姿から「プルガ・アトミカ」の愛称で親しまれているメッシ。アルゼンチン国籍縛りなら、彼を中心にチーム作りを目指したい。しかし球離れが悪く、育ち切るまでは今ひとつ決定力を欠く、メッシ中心のチーム作りは予想外に困難を極めた。1トップ気味の配置では下がって受けに来てドリブルを仕掛けてしまい、カウンターの餌食になってしまう。そこで2トップの一角として起用することに。とすると相棒が必要だが、サビオラはラインブレイクとメッシの相性に妙味があるが、スタミナ値の関係でジョーカー以外では使えない。決定力ならパラシオだがレアDFを飛ばすような神通力は感じず。結局状況に応じて3トップと1トップを使い分け、サビオラで勝負をかける作戦を採用している。

KEY PLAYER

リオネル・メッシ

FW	チームスタイル			フォアザチーム									
OFF	20	DEF	5	TEC	20	POW	17	SPE	20	STA	16	TO.	98

『12-13』のMVPであり、象徴的存在。高さと守備以外のすべての能力が高いが独力で決めようとするあまり、球離れが悪くなる傾向に。戦況を変えるようなチームスタイルも持たないので、起用には工夫が必要か。

担当泣きの一枚

パブロ・ピアッティ

RE	FW	チームスタイル				ドリブル重視							
OFF	16	DEF	6	TEC	15	POW	12	SPE	18	STA	14	TO.	81

泣きの一枚というわけでもないが、特筆したいのはピアッティ。突破力と決定力を合わせ持つ希有なタイプで非常に潜在能力が高い。試合から消える場面も散見するが、連携アップでさらに活躍できそう。

RE/ポジション	選手名/チームスタイル	使用感
RE / GK	ウィリー・カバジェロ / GKゲームメイク	成長するまではそこそこのシュートでも守れない典型的な白GKだが、PK戦に関しては無類ともいえる強さを見せる。また高さが無いこのチームにおいて、フィードのうまさはありがたい。
RE / DF	ニコラス・ブルディッソ / 組織守備重視	高い守備意識とスタミナを持つカバーリングタイプのCB。CBとして不満の無い能力で、目立たないが確実に効いているという黒子のような選手。ファウルは多いタイプだが、それはご愛敬。
RE / DF	ニコラス・エルナン・オタメンディ / マリーシア	スピードタイプのCBとして控えに置いた。マスチェラーノもCB適正があるため出番はほとんど無いが、過去バージョンではSB適正もあったのでダニエル・ディアスと交換してもいいかも。
WDM / MF	ハビエル・マスチェラーノ / マリーシア	バルセロナではCBとして活躍するが、本来のポジションの下がり目のMFとして起用した方が良さが出そう。的確なパスと守備で中盤に安定をもたらしてくれる。強さならレドンドよりも上か。
RE / MF	ニコラス・ガイタン / フリーロール	『11-12』ではクロス重視と突破力を合わせ持つ選手として重用されることもあったが、今回はフリーロールが設定されている。うまさはあるがメッシとポジションが被るため、出番はあまり無し。
RE / MF	ルチョ・ゴンサレス / フォアザチーム	中盤の中央より上のポジションならどこでも活躍できる名選手。困ったときは彼を起用しておけばだいたいなんとかなったりする。強さは無いものの今回は守備もできるようだ。
RE / FW	ロドリゴ・パラシオ / フィニッシュワーク	高さは無いものの巧みなポジショニングとシュートテクニックでゴールを陥れる一流のFW。チームスタイルのフィニッシュワーク点灯時は思わぬビッグプレーを見せることも。
RE / DF	エセキエル・ガライ / マンツーマンディフェンス	人に強いタイプのCB。SBに人材がいなかったため今回はSBで起用。スピードがそこそこあるので、ウイングタイプの選手にもある程度の守備力を見せてくれた。攻め上がりはほとんどしない。
RE / DF	マルティン・デミチェリス / インターセプト重視	パス系の攻撃に効果的なインターセプト重視持ち。動き回るタイプなので、ブルディッソとの関係もなかなかいい。ベテランらしくフィードもうまいが、ファウルは過去バージョンと同じく多い。
RE / DF	ダニエル・ディアス / 個人守備重視	スピードが無いため盤石とは言い難いが、個人守備重視を持っているのが大きい。サバレタをここに使うならデミチェリスとCBを組ませる選択もありそう。スタミナが多めなのもポイント。
RE / MF	ハビエル・パストーレ / スルーパス重視	『12-13』の目玉白カードとして名高いパサー。シュートはうまくないものの、急所をつくパスは超一流。スルーパス重視は常時点灯させるよりも、ここぞという場面で切り替える方がよさそう。
ATLE / MF	フェルナンド・レドンド / ゲームメイク	華麗なテクニックで中盤のタクトを振るレジェンド。守備力が高いため基本的に中盤の底に置いてみたが、トップ下で使えば二列目からの独力突破でゴールを陥れることも。
RE / FW	エリク・ラメラ / スルーパス重視	パスが出せるアタッカーとして期待するも、ヒアアッティのインパクトには勝てず、サブ要員の域を出なかった。しかしシュート能力は非常に高く、使い方次第で大化けしそうな予感はある。
RE / FW	ハビエル・サビオラ / ラインブレイク	相手の背後を突くラインブレイクで足が止まりがちなメッシと非常に相性がよく、また自身の決定力もあるため非常に使いやすい。後半のここぞという場面で信頼できるゴールゲッター。

※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。

オランダ

新レアカード、四人衆の実力を最大限に引き出しつつ、オランダサッカー伝統のウイングを配置した攻撃サッカーで相手を90分間攻め倒す！

スピード&テクニックで試合を支配！

by たてしゅ

ニースケンス、スタムの参戦で選手層がさらに分厚くなった！

オランダ代表デッキを作る以上、ウイングがいなくてはオランイェとは口が裂けても言えない。よって、レアカードの4枠に加えて当代きっての名ウインガー、ロッベンは絶対にはずせない。もう一人のウイングはWCFファン・ペルシーが基本的にスタメンとなるが、このカードに関してはセンターフォワードとしての適性がより高くなっているため、カードの位置をやや中央寄りにスライドして本来の実力をより発揮しやすくなるようフォローする。ボランチのN.デ・ヨングは現バージョンでは黒カードなので『06-07』で代用し、ディフェンス陣はやや層が薄く感じるので『08-09』ヘイティンガと『10-11』マドゥーロで補強してロングフィードの名手をそろえ、最終ラインからでも攻撃を仕掛ける！

KEY PLAYER

ヨハン・ニースケンス

[illegible]	MF	チームスタイル				ダイナモ							
OFF	-	DEF	-	TEC	-	POW	-	SPE	-	STA	-	TO.	-

ドリブル、パス、シュートの三拍子がそろったもう一人のヨハン。[illegible]とハードワーキング[illegible]で、なおかつ[illegible]バランスも[illegible]。ゲーム上では[illegible]

担当泣きの一枚

クラース・ヤン・フンテラール

SP	FW	チームスタイル				フィニッシュワーク							
OFF	19	DEF	6	TEC	16	POW	17	SPE	14	STA	15	TO.	87

久々にカード化され、なおかつ非常に使いやすい（もしかしたら以前のレアカード以上かも？）ので、この機会にどうしても紹介したかったのでデッキに追加。一昨シーズンのブンデスリーガ得点王の実力を侮ってはいけない！

種別	選手名 / スタイル	使用感
RE / GK	ケネス・フェルメール / GKロングフィード	至近距離のシュート反応に優れ、軽快なフットワークを持ち味とする。キックの精度はまずまずだが、キャッチング時のファンブルが目立つため安定感にはやや欠けるのが泣きどころ。
[illegible] / DF	ヤープ・スタム / リトリート	一見動きが鈍そうにも思えるが、足の速い相手にも苦にしないマンツーマンでの強さは驚異的。長身を生かした空中戦でもほぼ負け知らずで、ビルドアップの技術もしっかりしている。
RE / DF	リカルド・ファン・ライン / ムービングパスワーク	オーバーラップで中盤に顔を出し、MF陣とのパス交換をしつつゲームを組み立てる能力に長けている。その反面、守備は全般的にイマイチなので周囲の味方のカバーが必須となる。
RE / DF	ヘドビゲス・マドゥーロ（10-11） / プレスディフェンス	現バージョンではオランダ人DFが少ないため、CBとSB、ボランチの控え兼プレスディフェンス要員として起用。タックルやカバーリングなどディフェンス値以上の働きを見せてくれる。
RE / MF	ナイジェル・デ・ヨング（06-07） / 個人守備重視	接触プレイに強い中盤のクラッシャータイプ、パスミスが少ないのでワンボランチでも安心して任せられる。連戦で疲労がたまると90分間スタミナが持たない場合があるのが注意点だ。
RE / MF	イブラヒム・アフェライ / スルーパス重視	ケガ耐性が低いのは気になるが、スルーパスのうまさはREとはとても思えないほど。トップ下でもウイングでも機能し、好調時は切れ味抜群のフェイントで相手DFを鮮やかに抜き去る。
[illegible] / FW	ロビン・ファン・ペルシー / フィニッシュワーク	トラップから素早く反転して相手マーカーを外す動きに優れ、足でも頭でも高い決定力を発揮する。ウイングではあまり機能せず、ロッベンとの連携の相性がかなり悪いのが少し残念。
RE / DF	ダレイ・ブリント / フォアザチーム	ときどき反則を犯してカードを受けてしまうが、粘り強いディフェンスで相手のドリブル突破を防いでくれる。カバーリングの意識も高く、ボランチで使っても機能する利便性も持つ。
RE / DF	ヨン・ヘイティンガ（08-09） / リベロディフェンス	フォアチェックとカバーリングを巧みに使い分けるクレバーな守備が持ち味のリベロ。ロングフィードも得意で、右サイドバックもこなせる。能力成長が比較的早いのも隠れた長所
RE / DF	ヨエル・フェルトマン / ワンタッチパス重視	ヘイティンガのバックアップ要員で、DFとは思えないほどの正確なパスを中盤につなぐゲームメイク能力に長けている。競り合いには弱いが、パスカットとカバーリングの技術は高い。
[illegible] / MF	ジェラルド・ファネンブルグ / ボールキープ	中盤の狭いスペースでもしっかりボールをキープし、ドリブルで敵陣を切り崩しつつスキあらば精度の高いスルーパスを味方FWに繰り出す。ダブルボランチで使っても十分に活躍する。
RE / MF	シエム・デ・ヨング / ミックスパスワーク	シャドーストライカーとウイングの両方の適性を持つ。全速力でスペースに飛び出し、味方のパスを引き出すポジショニングに優れ、シュートの決定力も十分に合格点が付けられる。
SP / FW	アリエン・ロッベン / ミドルシュート重視	右サイドからカットインして放つ、十八番のミドルシュートは抜群の精度を誇る。高速ドリブルでサイドをえぐり、プルバックで敵陣を崩すのもうまい。CKキッカーとしてもなかなか優秀だ。
RE / FW	デルク・ブリフテル / プルバック重視	左右両サイドで機能するウイングの控え。センタリングや味方のパスに合わせて放つダイレクトシュートを得意としている。ポストワークは苦手なのでCFでは使わないほうが無難だ。

※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン

コロンビア

現実のサッカーでの躍進のおかげで、ここ数作で一気に充実したコロンビア人選手。
ブラジルでも注目の攻撃陣が暴れ回り、ベテラン&引退選手が守備を固める好チームが完成!

by マンモス丸谷

強豪国に負けない豪華アタッカー陣!

華やかなFWと粘り強い最終ライン 課題はボランチの質と量

全バージョンから選手カードをかき集めればなんとかギリギリ16人でチームを組むことが可能なコロンビア代表。しかしU-5でチームを成立させるとなると今バージョンに登場しているファルカオ、ハメス・ロドリゲス、グアリンのだれかを過去カードにしないといけないためにU-6になっているっス。で、いざ実際に使ってみたところ、超強力FW陣と意外に粘り強い最終ラインでCPUチームには連戦連勝の"無双"状態。純粋な守備的MFが二人しかいない(グアリンはトップ下で使いたいため)中盤とハイボール処理が絶望的なオスカル・コルドバは明らかな弱点だったっスけど、前半45分を耐えしのげば、スーパーサブジェペス投入→余ったDFを中盤に上げる、といったやりくりで対人戦もなんとか戦えたっス。

KEY PLAYER

ハメス・ロドリゲス

SP	FW	チームスタイル		コンビネーションプレイ									
OFF	17	DEF	8	TEC	17	POW	13	SPE	16	STA	16	TO.	87

前線にタレントがそろうコロンビア代表だが、味方を使った質の高いチャンスメイクができるほぼ唯一の存在。自身のドリブル突破もキレ味抜群でシュート力も高いためゴールゲッターとしても非常に優秀な存在。

担当泣きの一枚

ラダメル・ファルカオ・ガルシア

WC	FW	チームスタイル		ラインブレイク									
OFF	20	DEF	7	TEC	17	POW	15	SPE	17	STA	15	TO.	91

チーム力を落とさずU-5にするためにはこの男にREになってもらうしかないのだが、コロンビア代表の主役といえばファルカオでしょ! ということでWCF版を使用。キャプテンシーの高さも現バージョンの魅力。

レア	ポジション	選手名	チームスタイル	使用感
SP	GK	オスカル・コルドバ(01-02)	リベロキーパー	「Mｒ.パンチング」の実況通りセービングは優秀だがキーパーボタンを押してハイボール処理をする際の動きが致命的に不安定なのが残念。PK戦に強いためカップ戦では頼りになる。
RE	DF	イバン・コルドバ (08-09)	フォアザチーム	スタメンで使うことを想定してスタミナが14の『08-09』版をチョイス。戦術理解度の高さ&ボールを追う素早さを生かし、ジェヘス投入後の後半はボランチを担当。
RE	DF	マリオ・ジェペス(11-12)	リトリート	フィジカルと判断力のどちらも優れておりスタミナ以外はREとしてはハイレベル。スーパーサブ効果を発動させるとレアをしのぐ八面六臂の活躍を見せる。そのためあえての控え扱い。
SP	DF	パブロ・アルメロ(11-12)	チャンスメイク	守備力は正直SBとしては心もとないレベル。しかしDF&ボランチ不足のコロンビアにあっては使わざるを得ない状況だ。パスミスが少なくドリブルでの持ち上がりもまずまずなのが救い。
RE	MF	マウリシオ・モリーナ(07-08)	フィニッシュワーク	強力なミドルシュートを持つがキープ力などはイマイチなため、長所を生かし辛いのが残念。パスはそつなくつなげるためグアリンがボランチで出場した場合はトップ下で起用する。
SP	MF	フレディ・グアリン	ドリブル重視	ハス系のチームスタイルにしてもドリブルを優先する頑固さが潔い突貫型アタッカー。強引な突破を生かすためにトップ下で起用しているが、通用しない場合はボランチに配置する。
RE	FW	ルイス・ムリエル	ホストプレイ重視	ボールを運ぶ動きは不得手だが、ヘナルティエリア内での決定力は高いボックスストライカー。3トップにした際にヘディングを狙わせたり、劣勢時のハワープレイ要員として起用。
RE	DF	ネルソン・リバス(07-08)	マンマーク	一流のFWとマッチアップしても力負けしない強靭なフィジカルとボールを奪いにいく執念で危険の芽を摘みとる。90分間パフォーマンスが落ちないスタミナもありがたい。
RE	DF	ルイス・ペレア(09-10)	マンツーマンディフェンス	スピードを生かした素早い寄せがウリのDF。左右のサイドバック&センターバックはもちろん、ボランチでもある程度機能する。守備のマルチローラーとしてはかなり優秀だ。
RE	DF	クリスティアン・サパタ	マンマーク	現実のミランでは辛口の評価を受けることが多い気のする選手だが、『WCCF』での守備は安定感抜群。特に右サイドバックのREとしては屈指の手堅い守備でチームに貢献してくれる。
RE	MF	ホルヘ・ボラーニョ (01-02)	逆サイドアタック	能力値のイメージとは裏腹に、ボール奪取よりショートハスでホールを散らすことに長けた選手。個人能力を上げないと守備面では足を引っ張ることが多い。ジャイアントキラー持ち。
RE	MF	ファビアン・バルガス(08-09)	ゲームメイク	ボラーニョとは逆に粘り強いプレスと運動量でチームに貢献するMF。定番のREボランチと比べると迫力不足ではあるが、コロンビア人選手としては非常に貴重な存在だ。
RE	FW	ホニエル・モンターニョ(01-02)	フィニッシュワーク	超一流のFWがそろうこのチームでの出番は限りなく少ないが、確実性の高いシュートと裏へ抜け出すスピードはREとしては合格点レベル。第3のセンター FWの座は確保しそう。
SP	FW	ジャクソン・マルティネス	ラインブレイク	ハスに反応してのスペースへの飛び出しや威力のあるシュートはスタメン級。しかし中盤の質が低く、ボランチを三枚置かないと守備が崩壊するというチーム事情でフル出場は少なめ。

※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン

ベルギー

近年著しい躍進を見せる「赤い悪魔」は『WCCF』でもその実力を見せられるか？ エースのアザールを筆頭に多くのタレントを擁し、相手ゴールを脅かす。

by いちみや

絶対的エースFWの登場はまだか？

タレントは豊富だがアザール以外の攻撃陣の小粒感は否めない。

近年多くのタレントを輩出しているベルギー。ゲーム中でも多くの実力者がそろうが、攻撃陣だけを見るとやや小粒感は否めない。やはりアザール頼みの攻撃になるのは仕方のないことだろう。しかし中盤から下はコンパニをはじめに多くの実力者が名を連ねる。余程の相手でなければ中央から簡単に崩されることはない。基本的に技術のある選手が多いのでパスワーク系の戦術がハマる印象。そのためチームスタイルはデフールのミックスパスワーク、ヴィツェルのダイレクトプレイを使用。セカンドトップのアザールにいかにいい体勢でパスを出せるかが鍵になっている。チームの方向性としては堅守速攻だが、パスワーク系の悪い部分が出てしまうと横パスやバックパスが多くなるのが悩みの種か。

KEY PLAYER

エデン・アザール

WSA	FW	チームスタイル		クロス重視									
OFF	17	DEF	6	TEC	19	POW	13	SPE	17	STA	16	TO.	88

パスにドリブルに目覚しい活躍を見せるベルギーが誇るアタッカー。細かいボールタッチとテクニックで狭いスペースもスルスルとかわしていく。アシスト能力に長けており周囲に点を取らせることもうまい。

担当泣きの一枚

ダニエル・バン・ブイテン(06-07)

SP	DF	チームスタイル		全員攻撃									
OFF	12	DEF	18	TEC	12	POW	19	SPE	10	STA	15	TO.	86

空中戦に絶対的な強さを見せるCB。今回はDFというよりは負けている時のパワープレイ用にチョイス。山なりのクロスであれば結構な確率でGKの上からたたき込めるが、クロスがグラウンダーの場合はお察し。

種別	選手 / チームスタイル	使用感
RE / GK	ティボー・クルトワ / シュートセービング	恵まれた身体を生かしたセービングと飛び出しでゴールに蓋をする。さすがに一流選手と一対一になると厳しいか十分及第点、PK戦の勝率はあまりよくないがそこは割引きか。
[illegible]	バンサン・コンパニ / 組織守備重視	CBで起用。高い守備能力と確かな足元の技術でゴール前に立ちはだかった。欠点らしい欠点がないほぼ完成されたDFといえる 今回は試合の使用感以外でも話題を提供した一枚。
RE / DF	ヤン・フェルトンヘン(11-12) / 組織守備重視	左SBやCMFで起用。SBでは堅実に守り、中盤で起用した際はゴール前まで上がってチャンスメイクをするなど、どちらでも高いレベルで仕事をこなしチームに貢献した。
RE / DF	セバスティアン・ホコニョーリ(09-10) / フォアザチーム	スピードとスタミナに優れ、抜かれても素早く戻って執拗に相手に食らいついて簡単には振り切られない。SBとしては珍しくあまり上がってこないがクロスはなかなかの精度を見せる。
RE / MF	ティミー・シモンズ(08-09) / インターセプト重視	中盤のアンカー役として起用。守備面での活躍はいわずもがな。インターセプトした際にスペースがあればそのまま持ち上がり、自ら得点チャンスを作るなど攻撃面でもチームに貢献した。
RE / MF	マールテン・マルテンス(09-10) / チャンスメイク	細かなドリブルからチャンスをうかがいラストパスを狙うテクニシャン。狭い中でのボールキープ能力は数値以上に高い印象。アザールとともに二列目から得点チャンスを演出してくれる。
RE / FW	ケビン・ミララス(11-12) / ドリブル重視	スピードに乗ったドリブルでサイド突破し、カットインして中央に切り込めれば数多くの得点チャンスを生み出すことができる。シュートも強烈なので強引にでもシュートを打ってみるのも手か。
RE / DF	トビー・アルデルバイレルト / インターセプト重視	基本的にSBで起用。スタミナにやや不安があるがあまり上がらないので一試合は十分保つ。ロングパス能力が高いが前線の面子では競り勝てないので宝の持ち腐れといえる、かも。
SP / [illegible]	トマス・ベルメーレン / ロングパス重視	コンパニとともに不動のCBコンビとしてチームに貢献。競り合うというよりはスマートにボールをさらうクリーンな守備で幾度となく危機を救った。球離れが少々悪いのが欠点
RE / DF	ジル・スウェルツ(09-10) / チャンスメイク	数値的に物足りなさは否めないが、ある程度の相手なら十分対応できる。とはいえさすがに超一流の選手相手は厳しいため、周囲と連携できるような配置に変更する必要がある。
SP / MF	アクセル・ビツェル / ダイレクトプレイ重視	時にDFラインまで相手を追い回してボールを奪取し、時にゴール前まで上がり、得点チャンスを演出するなど縦横無尽の活躍を見せる。欠点らしい欠点が見当たらないオススメの一枚。
RE / MF	スティーブン・デフール / ミックスパスワーク	タイミングよくスペースに顔を出す動きやラストパスのセンスはREの中でも上位のレベル。守備でもうまいポジショニングで相手のパスコースを制限。使い勝手のいい選手だ。
RE / FW	ステイン・ハイセヘムス(06-07) / チェイシング	予想外の活躍を見せているFW。チームスタイルを発動させれば、前線でボールを追い回して相手DFからボールを奪取することも。決定力はあるがシュートモーションが遅いのが欠点。
SP / FW	ムサ・デンベレ(09-10) / ドリブル重視	ムサトーナの特殊実況に恥じない突破力と決定力で多くのゴールを生み出してくれる。ただ、スタミナ値が少なくフル出場は難しい。なので基本的にはスーパーサブで使うのがいいのかも。

※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。

by テラダ

ポルトガル

**ポルトガルの中心はバロンドールを獲得、脂ノリノリC.ロナウド!
と言いたいところだが、勝利の鍵は意外にも守備陣にアリ!?**

堅守なサッカーでリードを守り抜く!

C.ロナウドだけじゃない!
優秀なDF陣が堅牢な守備を見せる!

『12-13』のポルトガル選手の特徴として優秀なDF陣がそろっていることが挙げられる。ペペとブルーノ・アウベスの強固なセンターバックを筆頭に使いやすいサイドバックの選手が名を連ねる。サイドアタッカーもC.ロナウド、シルベストレ・バレラの二枚看板がカード化されている。特に今年のバレラは例年以上の能力を保持しており、活躍が非常に期待できる。

ただ一方毎年の悩みとして残るGKとCFの不在は今年も解消せず。GKにはATLEバイーア、CFにはヌーノ・ゴメス、リエジソンを過去バージョンから借りてくることに。基本戦術もC.ロナウド、バレラのサイドアタッカーにボールを持ち込ませ、先述のCFにフィニッシュを任せるという点は変わらず。今年のポルトガルはやや味気ない気もするが、強化された守備陣で1点を守り抜くサッカーを目指そう。

KEY PLAYER

クリスティアーノ・ロナウド

WSS	FW	チームスタイル	フリーロール

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
20	4	19	19	19	16	97

『12-13』WSSロナウドで特に優れていると感じた点はフリーキック能力。いつにも増して遠距離からのゴール率が上がっているように感じられた。また前線では積極的にボールに絡んでいく動きが多くなっているぞ。

担当泣きの一枚

ビトール・バイーア(10-11)

ATLE	GK	チームスタイル	降臨

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
-	-	-	-	-	-	-

ポルトガルを使う以上、一番の問題となるのがGKの存在。残念ながら『12-13』でもポルトガル人GKは追加されなかったため守護神バイーアを招集。欠点といった欠点が見つからない優秀なGKだ。

RE	エリゼウ	使用感	スピード溢れるドリブルからのサイドアタックを得意とする左サイドバック。弾離れが悪く、少し前に出過ぎてしまう傾向にあるため守備に期待するのは難しいか。
DF	ドリブル重視		
RE	ジョアン・ペレイラ	使用感	ミゲウ・ロペスと同じくオーバーラップを点灯しなければ前に出過ぎず比較的使いやすいサイドバックといえる。守備意識はそれなりにあるがファウルを犯しやすいのは難点。
DF	オーバーラップ		
RE	リカルド・コスタ	使用感	高い守備意識と当たりの強さで跳ね返す優秀DF。カバーリング意識も高く、味方と連携してボールを奪いにいく。セットプレイに対するマンマークも使いやすいのはうれしいポイント。
DF	マンマーク		
SP	ペペ	使用感	守備面に関しては文句の無い性能のペペ。気になるのはやはりファウル面だが、マリーシアを点灯させれば若干緩和されている感はある。それでもカードが出てしまうことはあるが……。
DF	マリーシア		
RE	カルロス・マルティンス	使用感	すべての能力が高水準でまとまっており、攻守においてさまざまな場面に顔を出す。ミドルシュートやフリーキックも得意だがここは同チームのC.ロナウドに任せるのが無難だろう。
MF	ミドルシュート重視		
ATLE	ルイ・コスタ(10-11)	使用感	二列目から放たれる決定的なスルーパスはまさしくファンタジスタの証。ただ多少玉離れが悪いシーンも見られ、ドリブルで持ち込み相手に奪われてしまうのが玉にキズ。
MF	チャンスメイク		
RE	リエジソン(11-12)	使用感	非常に高い確率で発生するスーパーサブが特徴の選手。スタミナもそこまでないので前半はベンチスタートで、後半から出場させれば120%の力を発揮してくれるはずだ。
FW	フィニッシュワーク		

RE	ミゲウ・ロペス	使用感	オーバーラップを点灯させなければ使いやすいサイドバックだがいかんせん能力が物足りない。クロスの精度は悪くないので思い切ってウイングで起用しても面白い。
DF	オーバーラップ		
RE	ファビオ・コエントラン	使用感	優秀なウイングが多数在籍するポルトガルチームにおいてプルバック重視のチームスタイルは非常に使いやすい。自身もクロスは得意なので前目に配置をするのも効果的だ。
DF	プルバック重視		
RE	ブルーノ・アウベス	使用感	足が遅いのが難点ではあるが、ハイボールや競り合いでは圧倒的なフィジカルでボールを奪取する。CK時のヘッドにも定評があり、攻守において頼れる存在といえる。
DF	リトリート		
RE	チアゴ	使用感	OMFもボランチもこなす中盤の潤滑剤的選手。能力も安定しており、穴という穴がないのが長所の選手といえる。玉離れもよく、前線へと決定的なボールを供給してくれるぞ。
MF	フリーロール		
SP	ジョアン・モウティーニョ	使用感	チームスタイルのダイナモが表す通り、攻守において常に体を動かし、積極的にプレイに絡んでくる。パスの精度も高いが、自分で持ち込んでそのままフィニッシュまで決めることも。
MF	ダイナモ		
RE	ヌーノ・ゴメス(10-11)	使用感	スタミナの関係上、フルタイム出場は難しいがCFとしての性能は及第点。フィニッシュワークを点灯させれば短い時間でも積極的にボールに絡んで得点を演出してくれるはずだ。
FW	フィニッシュワーク		
RE	シルベストレ・バレラ	使用感	右ウイングも左ウイングもこなす万能チャンスメイカー。相手プレイヤーの選手、ポジショニングを見てスイッチをすることでより活躍させることが可能になるぞ。
FW	チャンスメイク		

※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。

来月に公開予定のアルカディアライター陣による国別対抗戦「だぶる杯」。今回は出場チームの内約半分を紹介した。はたして、各ライターたちの反応は?

国別対抗戦! 優勝候補は!?

『12-13』、最強国を探しだせ!

テラダ　それでは今回紹介したチームについて皆さん感想などいかがでしょうか。

たてしゅ　オランダは本当はクライフを泣きの一枚に入れてダブルヨハンにしたかったのですが、それだとロッベンか久々復活のフンテラールが入れられなくなるので泣く泣く断念しました……。でも、新ATLEのニースケンスは中盤のオールラウンダーで本当にいい選手です!

パリィさん　♪マルコ～、振り向かな～い一で一。

マンモス丸谷　パリィさんは聖マルコことファンバステンにめちゃくちゃやられてましたね。

パリィさん　パワーとスピードがあるタイプのセンターFWは本当に強いなっし……。前向かれるともう止まらない。やっぱCBはレアカード必須なのかしら。アルゼンチンも今回未公開のイングランドもいい白CBが居るんだけど……。

マンモス丸谷　パリィさんのアルゼンチンはあまり印象無し!

パリィさん　グハッ(吐血)。

マンモス丸谷　メッシがネルソン・リバスやサパタで抑えられるとは思わなかった。

パリィさん　あわわわわ……。メッシって本当に扱いが難しい。敵に回したときにはあんなに強いのに……。

たてしゅ　ロシアは地味ですがゼニト勢を集めた中盤は駒がそろっていますよ。デニソフ、シロコフのセンターの2枚は守備が固いですし、2列目にもクロッサーにパサー、ドリブラーとみんな違った持ち味を持っていて、なおかつ連携もいいですしね。

マンモス丸谷　コロンビア縛りで作ってみましたが、少なくともCPU相手には超強いっスね。仕事のチームでは久しぶりに星三つが付いてデータ対戦登録可能に。カップ戦もあと1日プレイ機会があれば全冠だったし。ボランチとGKという明確な弱点があるから、そこを突かれると対人戦は厳しいかも。特にオスカル・コルドバのハイボール処理は祈るしかないぐらいどうしようもないレベル。

たてしゅ　排出当時に使っていたから知ってましたけど、コルドバはフットワークはいいけどやはりクロス対応に難ありですね……。

マンモス丸谷　だけどオスカル・コルドバはなぜかPK戦に強いっスね。昔は超弱かったらしいっスけど。持論ですけど今バージョンは瞬発力のあるGKはだいたいPKに強い気がするっスね。

パリィさん　PKならアルゼンチンのカバジェロも負けてないよ! カップ戦以外は使い方が難しい選手だけど!!

たてしゅ　あと、独断で予想するコロンビアのブレイク候補はハメス・ロドリゲスとジェペス。前者は左利きのテクニシャンであることがその理由で、なぜだか分かりませんが昔からレフティのオフェンスの選手ってボールを奪いにくいイメージがあるんですよ(笑)。で、後者はスーパーサブ持ちで逃げ切りまたはCKのヘディング要員として使えるのを身を持って知っています。

パリィさん　ジェペスはすごく良い。ハメスはもはや……。

テラダ　ハメっスね。(ニヤリ)

パリィさん　おおお俺のセリフを……。だけどハメスは確かに止まらない。個人的に二列目の選手にやられた記憶がほとんど無いんだけど、ハメスには何回もやられたなぁ。前のバージョンだとそんなに強かったイメージは無いんだけど。

マンモス丸谷　対戦した感じだとロシアはクロス攻撃メインなのがコロンビア的には天敵。オスカル・コルドバのクロス対応力ではどうしようもないので点の取り合いで勝つ、もしくはPKに持ち込むしかなさそう。まだ対戦していないけど、イタリアならなんとかなりそうな気もするっスね。

パリィさん　さすがイタリア通!?

マンモス丸谷　イタリアに関してはチーム作りに制約があったとは思えないほどスムーズに育成できたし、完成度も高いと思うっス。ただバロテッリが今ひとつ安定感に欠けるとはいえ、FWは入れすぎた気がするっスね。目新しい選手としてはマウリの壊れっぷりとドミッツィの安定感を見てほしい。

いちみや　自分のチームだとベルギーはやっぱりアザール。意外なところならハイセヘムスかな。

パリィさん　アザール使いたかった……。必殺のウイングクロスがだぶる杯でどれだけ通用するのか見てみたかったんだけど。

テラダ　ウイングクロスって何ですか?

パリィさん　えと、まずクロス重視の選手を2トップで引き気味、開き気味に置くの。

だぶる杯 活躍が予想される選手 その1

フンテラール
シャルケでも大活躍中 天才的ボックスストライカー。

ファンバステン
聖マルコ 現実では歴代最強FWに推す声も多いオランダ人。

メッシ
かなりクセのあるプレイスタイルだが、本来の力に疑いの余地無し。

シロコフ
ロシアのボランチ。いぶし銀らしい丁寧なプレイが光る。

ハメス・ロドリゲス
通称ハメロト。現在はモナコに移籍し、大活躍中。

ジェペス
スタミナ値は低いが、能力は高い。試合を終わらせる選手。

テラダ　ふむふむ。いわゆるクワガタフォーメーションですね。
パリィさん　そうそう。それでサイドに開いたFWからクロス重視を使って逆サイドのFWにクロスを入れるだけ。単純なんだけどマークにつかれにくいし、GKの手前をクロスが飛んで行くから、キャッチもされないっていうテクニックなの。クロス重視の選手は突破力がイマイチなことが多いから、サイドバックとかにクロス重視の選手を置くほうがいいんだけど、アザールなら問題無いし。右左関係ないしダイレクトシュートも得意だしね。
いちみや　メモメモ。
パリィさん　ハッ!!
マンモス丸谷　アザールのドリブルとかチャンスメイクは止められないけど、センターFWが微妙なおかげで助かったっスね。仮想デンベレとか言ってセネガル人だけどデンバ・バあたりを入れられてたらけっこう負けたと思う。
パリィさん　それは無理ありすぎ！　でも次バージョンとかでフェライニ入ったら全部解消されそうな気がするなっしー。あとはルカクとか。
いちみや　今回のバージョンはリバウドとかウーゴ・サンチェスとかオーバーヘッドが得意な選手が増えたから、ATLEビルモッツとか出たらいいな！
パリィさん　それ出たら使うのん？
いちみや　使うよ俺は!!
マンモス丸谷　でもミララスとかも居るし、近年のベルギーは本当にタレントそろいっスよね。
一同　うむ。

次回だぶる杯本選！　優勝予想は？

テラダ　それでは次回だぶる杯本選の優勝予想をしてみましょう。
パリィさん　ぶっちゃけ今月紹介したチームに優勝チームが居ない気がするんだけど！
いちみや　まぁブラジルとスペインが居ませんからね。……っていうかパリィさんはアルゼンチン持ってるじゃないですか。早くも敗北宣言ですか。
パリィさん　♪だぶる杯が始まる前に、言っておきたいことがある〜。
テラダ　また歌キター!!
パリィさん　♪だまってフィル・ジョーンズに付いて来い。
テラダ　パリィさんが担当するイングランド縛りのことを歌っている模様です。
マンモス丸谷　イタリア、コロンビアともに超絶テクニックのある選手が居ないイングランドには相性が良さそうっスけど、確かにフィル・ジョーンズには苦戦しそう。
パリィさん　♪愛するカードは、フィル・ジョーンズただ一人ィ……。
いちみや　パリィさんのイングランドのフィル・ジョーンズは相変わらず嫌らしい動きをしますね。あれ絶対中の人違いますよ。
パリィさん　マジレスすると、リアルフィルもカリスマ性が出て来たよね。
マンモス丸谷　リアルフィルって何だ。（笑）

パリィさん　ブラジルとか、今バージョンのATLEいっぱい入るの？
マンモス丸谷　入るっス。リバウド、ジーコ、ロベルト・カルロス……。
パリィさん　すごいメンツ（笑）。何年前の代表なんだ、みたいな。
マンモス丸谷　ロマーリオ、チアゴ・シウバ……。外れるのは……。
パリィさん　カズ、三浦カズ。
いちみや　それ言いたいだけやろみたいな（笑）。
テラダ　スペインもすごいですよ。ディ・ステファノ、カランカ、ブトラゲーニョ……。
いちみや　すごい（笑）。
テラダ　シャビ、シャビ・アロンソ、イニエスタ……。
パリィさん　タカハーラァ、ヤナギサーワ、オオグーロォ……。
マンモス丸谷　ムァキ。
一同　おぉ。
テラダ　おあとがよろしいようで、次回だぶる杯本選、どうぞお楽しみに!!

だぶる杯　活躍が予想される選手　その2

マウリ
イタリアのベテランMF。同国の代表選手も長く務めた。

ドミッツィ
CBとSBを兼任できる優秀な選手。高いディフェンス能力が特徴。

アザール
ベルギーの星。突破力とパス、シュート精度を高次元で備える。

リバウド
ブラジルのレジェンド。バルサ時代のオーバーヘッドは伝説的。

ロマーリオ
言わずと知れたレジェンドFW。連携はつながりにくそうだが……？

フィル・ジョーンズ
スイーパーの位置から豪快にオーバーラップ。パリィさんの生命線。

マンモス丸谷

「セリエAの選手をよろしくなっしー」とバリィさんからの業務命令を受けたため、今回のメイン企画の国別代表で自分が使っていないオススメセリエA選手を紹介するっス。毎バージョンセリエAの選手は全選手触ってるんスけど、今回は例年以上にREカードが多かった印象。スター選手がいなくなってることが影響してる気がするっスか、『WCCF』的にはある意味"オイシイ"のかも!?

マイケル・ブラッドリー

不敗のフィジカルで中盤での競り合いを制する

ボールの奪いあい、中でも空中での競り合いでほぼ負けることがないため、ピッチに送り出せば中盤における攻防で確実にイニシアチブを取れる。パスのつなぎがやや雑なのだけが難点。

パブロ・オスバルド

REカードでは珍しい万能系ストライカー

一流DF相手にも通用するドリブルを筆頭に、確実に枠を捉えるシュート、素早い裏への抜け出しなどでゴールを奪える。さらに気の利いたラストパスなどでアシストも演出できる器用な選手。

ワルテル・ガルガーノ

ファウルを犯すことなく確実にボールを奪い取る

スタミナ切れを起こすことがないこととボール保持者を追い続ける執念の融合が、WDMの選手に匹敵する奪取力を生み出す。ビッグマッチプレイヤー特性発動時は攻撃時にも存在感を発揮。

メディ・ベナティア

冷静な判断力で最終ラインを統率

常に的確なポジショニングがウリで、自身のミスでチームを危険にさらすことがほとんどない。加えて空中戦や足下のボールを奪いに行く動きなどパワーが必要な場面でも十分に活躍できる。

ロベルト・ペレイラ

REとは思えないドリブルで敵の守備網を破壊する

ドリブルで持ち上がる際にフェイントを多用する選手で、REながら複数の選手に囲まれても突破しうる力を持つ。チームスタイルを利用したサイドチェンジやクロスは力強いがシュートだけは微妙。

WCCF情報局　セリエA以外のクラブに所属する選手で印象に残ったのはマンチェスターシティの左サイドバック、コラロフ。サイドバックとしては微妙な守備力なものの、前めのポジションに置いたときのドリブル&フェイントの切れ味がハンパなく、サイドアタッカーとしてならかなり信頼できる攻撃力を見せてくれたっス。(マンモス丸谷)

たてしゅ

[illegible]

ティモ・ヒルデブラント

旧カードとは別人のような変ぼうぶり!

キックの精度こそ平均レベルだが、至近距離からのシュート反応にハイボール処理、そして飛び出す際のスピードのどれを取ってもハイクオリティでミスが少ない。PK戦でも比較的勝負強い。

アブデルハミド・エル・カウタリ

怒とうの攻撃参加で決定機を次々と演出!

チームスタイルを発動させると、味方のパスを巧みに引き出すタイミングのいい攻撃参加は白カードの域を超越している。競り合いに強く、守備もしっかりとこなしてくれるのがうれしい。

イゴール・デニソフ

派手さとは無縁だがその実力はホンモノ

守備範囲の広さと、ショートパスを中心に味方へ正確に配球するゲームメイク能力はとても白カードとは思えないほどの高レベル。90分間を走り切る運動量の豊富さも大きな魅力だ。

ケビン・グロスクロイツ

実は守備力の高さが武器のダイナモ!

ドリブルでの突破力は折り紙つきだが、真のスゴさは本職のSBも顔負けのボール奪取力にある。チェイシングを発動させると驚異のボール奪取力を発揮し、ショートカウンターの鬼と化す!

エル・シャーラウィ

左のウイングまたはシャドーストライカーに最適

スタメンで使うと試合中にガス欠を起こしやすい弱点はあるが、瞬時に相手を置き去りにする高速ドリブルの使い手。左からカットインさせたときの突破力と決定力の高さは旧カードを上回る。

WCCF情報局 **たてしゅの白カード次点候補:デ・シリオ**(バランスのいいSBだが、エル・カウタリよりもパワー不足だったため落選。) **フクス**(クロスとプレイスキックの精度はピカイチ。しかし守備に難あり。) **ロビーニョ**(以前からの定番だが、決定力面でエル・シャーラウィに軍配。) **ケール**(素晴らしい守備能力の持ち主だが、攻撃力の差でデニソフの勝ち。)

集え、我が息子たちよ!!

いちみやひろし

国内では新たなシーズンも始まり、周囲とサッカーの話題で盛り上がっておりますが我が愛するチームは相変わらずというか何というか……。て実のところ使う選手が偏っているせいで新たに使用した選手というのがほとんど無いので、ちょっと困っていたりします。というわけで普段自分が使用している中から選んでいこうかと。ああ、仕事を早く終わらせて『WCCF』やりに行きたい……。

マティヤ・ナスタシッチ

冷静な判断力を持つ強力なストッパー

相手の動きに惑わされず、競り合いでも後れを取ることが少ない白カードの中でも優れた一枚。チームスタイルのハードプレスディフェンスを発動させればその能力をさらに活かせる。

セナド・ルリッチ

強烈なミドルで相手ゴールを脅かせ

テクニック値はそれほどでもないもののうまいコース取りをするドリブルでサイドを躍動。クロスに難はあるが、カットインして放つシュートは抜群の破壊力を見せる。

ラウール・ガルシア

地味ながら確実に仕事をこなす技巧派MF

ピッチを幅広くカバーできる運動量とハイボールの競り合いの強さで中盤で存在感を見せる。球離れもよく、テンポのいい攻撃の基点にもなれる。数字には現れにくいが間違い無く実力者。

ソフィアン・フェグリ

格上相手に真価を発揮するサイドアタッカー

卓越したボディバランスとタイミングの良い切り返しでボールを相手に渡さず、多くの得点機を味方にもたらす。シュートも正確で枠を外すことは少ない頼りになるMF。クロスが雑なのが残念。

ジョナス

豊富な運動量を誇るムービングストライカー

バランスの取れた能力と高い決定力で相手ゴールを陥れるストライカー。周りと連携して相手守備陣を崩す事もできる器用な一面も。競り合いにやや弱い点があるが、欠点らしい部分はそれだけ。

バリィさん

もっさりしがちなイングランド国籍縛りのチームをいかに機能させるかに苦心しつつ、近年あまり触っていなかったアルゼンチン国籍のチームも構築中。どちらも今バージョンでは白カードについては超がつくほどの優良カードに恵まれているので、ぜひ参考にしてほしいなっしー！　むしろこの2チーム、レアカードの選択が難しすぎるかもしれないなっしー……。

ジョン・テリー

ちまたで話題のすごい奴 テリー兄さんここにあり

成長がとても遅いためその真価を発揮させるには今季が必要だが、レベル4以上になるとレアカードと見まごうばかりの安定感を披露する。スタミナ値は低いが、あまり気にならないタイプ。

ガリー・ケイヒル

テリーとの2バックにも妙味 高さが自慢の名DF

テリーと同じく成長は遅いが、ヘディングによる守備に関してはおそらくトップレベル。起用すれば相手のクロスをことごとくカットする姿が見られるはず。使いやすい個人守備重視もうれしい。

ダニー・ウェルベック

万能型FWここにあり 得点量産間違い無し!!

所属先のマンチェスター・Uでは香川とポジション争いをしているため若干ヒール的な眼で見られがちだが、突破力と高さを併せ持つ理想的なFW。サイドもOKだがクロスよりシュートを狙いたい。

ルチョ・ゴンザレス

ええっ私のルチョ、白過ぎ!? 超優良テクニシャン参上

名門ポルトの中心を担う万能MFで、カード裏の適正範囲は広いがサイドより真ん中に置いた方が良さが出る。前から得意にしていたセカンドトップはもちろん、今回は守備での貢献も光る。

ハビエル・パストーレ

パサーとしてはルチョより上? これはすごい人かもしれない

ほぼ万能に見えるルチョ・ゴンザレスよりもさらにパス精度は上かと思わせる攻撃的MF。名前はパストーレだけど守備は強くないので、相手からのパスはあまり取一れないかもしれない。

WCCF情報局　ほかには定番のサビオラ、ドリブル重視持ちでトップレベルの突破力と確かなシュート力を誇るピアッティなどがおすすめ。また降臨持ちのモーゼスはハマれば二人くらいのDFをものともしない突破を見える事も珍しくないぞ。(バリィさん)

風来のサッカーライター 河治良幸が贈るリアルコラム

サッカー選手の真実

現実のサッカー選手のリアルな生き様にスポットライトを当てるこのコーナー。第六回はウーゴ・が登場。

類稀なる身体能力と決定力 メキシコが生んだ偉大なストライカー

今季、再び偉大な記録が達成された。クリスティアーノ・ロナウドがレアル・マドリーで6人目となる同クラブの通算200得点目を決めたのだ。先人にはラウール・ゴンサレス（323得点）、アルフレッド・ディ・ステファノ（308得点）、サンティジャーナ（290得点）、フィレンツ・プスカシュ（242得点）、ウーゴ・サンチェス（208得点）がいる。

メキシコ人ＦＷでありながら、スペインの名門で金字塔を打ち立てたウーゴ・サンチェスは、アクロバティックなシュートで驚異的な得点力を発揮した、歴代の名選手の中にあっても、異色のストライカーとしてファンの記憶に深く刻まれている。

18歳の時に、母国のプマスでプロのキャリアをスタートすると、いきなりクラブのリーグ初優勝、さらに北中米カリブ海の王者を決めるCONCACAFチャンピオンシップの優勝にも貢献した。欧州から多くのオファーが届いた中で、ウーゴが選択したのはスペインのアトレティコ・マドリードだった。そしてリーガのリズムに馴染みながら、得点力に磨きをかけ、84-85シーズンにはスペインリーグ得点王に輝いた。

その後の移籍先はライバルのレアル・マドリードとなったが、アトレティコから大きな批判を浴びなかったのは、最後の試合となったコパ・デル・レイの決勝で殊勲のゴールをあげ、念願のタイトルをもたらしていたためだった。そして後述の成績からも、レアル・マドリーへの移籍は彼が世界的なスーパースターとなるための、必然のステップアップだったといえる。

「キンタ・デル・ブイトレ」のエース オーバーヘッドが前方宙返りが代名詞に

移籍の初年度からスペクタクルな得点を重ねたウーゴはサンチャゴ・ベルナベウ（レアル・マドリーのホームスタジアム）のアイドルとなっていた。リーグ5連覇を果たし、60年代に続く第2黄金期を築きあげた当時のチームは、カンテラ出身の中心選手ブトラゲーニョの愛称「エル・ブイトレ」から「キンタ・デル・ブイトレ」（ハゲワシ部隊）と名付けられたが、だれもが認めるエースストライカーはウーゴ・サンチェスだった。

173cmと大柄ではないものの、人間離れした身体能力でアクロバティックなゴールを難なく決める。特に鮮やかなオーバーヘッドとゴール後の前方宙返りパフォーマンスがメキシコ代表ＦＷの代名詞に。ただ派手なだけでなく、左足の精度は非常に高く、ゴールマウスの枠をあまり外さない選手だった。ただ、単独で持ち込むよりはゴール前でラストパスに合わせて、しっかり決めるタイプのストライカーであり、仲間とのコンビネーションやイメージの共有は重要になってくる。「多くのアシストをしてくれたのはミチェルだったけど、ブトラゲーニョなどほかの仲間とも理解しあっていた。自分の得点王はチーム全員の力によるものだね」と語っている。

チーム随一のチャンスメイカーだったスペイン代表MFミチェルのクロスに呼応してタイミング良くスタートを切り、アクロバティックに合わせる形が十八番だったが、あらゆるパターンからゴールを奪えるのがウーゴ・サンチェスの強みであり、美しいゴールには必ず良質なラストパスがセットになっていた。

5度のスペインリーグ得点王 前人未到の偉大な記録

アトレティコ時代に初のスペインリーグ得点王に輝いたウーゴ・サンチェスだが、レアル・マドリーに移籍してからの3シーズンでも得点王を獲得した。88-89シーズンは27得点を記録しながら、アトレティコのバウタザール（35得点）を上回れず、5シーズン連続の得点王はならなかった。しかし、翌89-90シーズンでは当時の史上最多となる38得点で、ディ・ステファノやプスカシュも達成していない5度目の得点王に。年間のスペインリーグ得点記録は2011年にクリスティアーノ・ロナウドが41得点で更新したが、「ペンタ・ピチーチ」（ペンタは星を意味し、5回の優勝や得点を記録した選手の敬称。ピチーチはスペインリーグ得点王のタイトル名）の敬称を使われる選手は今もって、ウーゴ・サンチェスただ1人だ。

現役選手ではバルセロナのメッシが3度の得点王に輝いているが、ウーゴ・サンチェスは「記録は更新されるものだが、レアル・マドリードの選手にそれを達成してもらいたい」と語る。2018年まで契約を延長したクリスティアーノ・ロナウドが、この記録にどこまでせまることができるのか、楽しみなところではあるが、ウーゴ・サンチェスの偉業もまた色あせることはない。

河治良幸 PROFILE

初期の『01-02』からWCCFの開発に携わり、選手の紹介テキストを執筆・監修。選手のプレイ分析を中心に、「ワールドサッカーダイジェスト」や「フットボリスタ」など多くの専門誌に寄稿している。著書に「勝負のスイッチ」（白夜書房）など。

『WCCF』における ウーゴ・サンチェス

スキル欄にある「EL MATADOR DEL SOL」は「太陽の闘牛士」の意味。現段階では細かい能力は不明だが、低い身長ながらダイレクトシュートが持ち味という今までにはあまりなかったタイプのCFとして活躍しそう。ちなみに異名に「マタドール」が冠せられた選手はほかにマルセロ・サラス（フィニッシューワーク）、マリオ・ゴメス（降臨やフィニッシュワーク）、ジュゼッペ・ロッシ（フィニッシュワーク、ラインブレイク、フリーロール）などがいる。とするとチームスタイルはフィニッシュワークかも？

『WCCF』初のカードカテゴリで登場する キラ星のごときスター選手たち

サッカー史にさん然と名を残すレアル・マドリードのエースストライカーたち。ゲーム内においても、すばらしい得点能力を発揮してくれるだろう。

WCCF情報局 今回はアトレティコとレアルで得点王となったウーゴ・サンチェスについて書きましたが、今季のチャンピオンズリーグは両クラブがベスト4に残りました。バイエルンとチェルシーも好チームですが、5月のファイナルに勝ち上がり、ビッグイアーを掲げるのはどのチームになるのでしょうか。そして6月には待ちに待ったブラジルW杯。開幕戦から決勝まで、現地から熱い戦いを記事で日本に届けていきたいと思います。（河治）

WCCFカリスマ監督

バンビコラム

バンビ監督

WCCF INTERNATIONAL CUP The 1st ITALIA '06優勝など、輝かしい戦績を残してきた。4-3-3にこだわったフォーメーションは多くのプレイヤーを魅了する。

「PKキーパー」

『WCCF』において、チームの成績に直接影響が出てくると言っても過言ではないPK戦。ここではバンビ監督に実際の試合結果や使用感などからPKキーパー考察をしていただいた。

こちらのエンブレムは『05-06』全国大会優勝またはクラブチームランキング全国1位に与えられる激レアエンブレム。バンビ監督はもちろん所持しているぞ。

1チームに一人は必須!?

本当に“使える”PKキーパーを探せ!!

PKキーパーの傾向

データ対戦やワールドトロフィーにおいて、PK戦に強いGKは必須ですよね。最近では『12-13』のジエゴ・アウベス最強説が出回っていますが、そこで思った素朴な疑問が、「PK戦では今、だれが一番強いのか？　ジエゴ・アウベスってそんなに強いの？」を今回は取り上げます。

セガ公式HPの、過去のデータ対戦結果のうち、最近の傾向を調べるために第72回大会（3/31～4/6）から抽出してみたところ、現時点でのジエゴ・アウベスの使用率は全体の1/6ぐらいでした。ほかのPKセービング持ちのGKは特に偏りはなかったものの、意外なことに以前はPK戦では最強と噂されていたタファレル（01-02）がほとんど見られませんでした。90分間での動きにはやはり不安があるので、そこが嫌われた原因でしょうか。一方、PKセービング持ちでないGKは、カリッソ（07-08）とベナーリオ（09-10）を使っているプレイヤーが多く、全体の使用率でもジエゴ・アウベスにこの二人が続く感じでした。

またここまでに挙げた選手はすべてREの選手でしたが、RE以外ではカシージャス、チェフ、デ･ヘア、ハート、ノイアーなどSP、レア問わず、さまざまな選手が使われていましたね。

隠れた名ゴールキーパー

気になるジエゴ・アウベスのPK戦の勝率は、60～70%という感じです。当然、常勝というわけにはいきませんが、ほかに抜けて強いGKは特にいなかったので、ジエゴ・アウベスの強さがより際立つ結果になりましたね。そしてもう一つジエゴ・アウベスが流行してる理由として考えられるのが、カリッソの弱体化が目立っていることがあります。昔はPKセービング持ちのGKと同じかそれ以上にPK戦に強かったカリッソですが、今回の集計では30～40%といった勝率で、実はベナーリオとほとんど変わらない結果に。以前はちょっと強過ぎの印象があったので、これぐらいがちょうどいいのかもしれませんが……。

では次は見方を変えてみて、「ジエゴ・アウベスにPK戦で対抗できるGK」を探してみると……、これといって偏りはなく、PKセービング持ちではタファレル、アビアーティ、ジダ（04-05/SP）、ハンダノビッチ（12-13/SP）など。PKセービング持ちでないGKでは、カシージャス、チェフ、デ･ヘア（RE、SP問わず）、ノイアー、レアのハンダノビッチ（12-13）などなど多数。ベナーリオやカリッソでも、もちろん勝てることもあります。ここまでは、特筆すべき点はありません。ただし、こうやってGKを見ていると、使用率が低そうで気になるGKが二人いたので紹介したいと思います。

その二人はデュデク（04-05黒）とジュルドラン（12-13白）になります。

デュデクは『04-05』でリヴァプール所属で排出されたSP選手になります。同選手が『WCCF』でカード化されたのはこの一枚だけになりますね。

“イスタンブールの奇跡”として有名な04-05チャンピオンズリーグ決勝（リヴァプールvsミラン）での活躍は、ここで説明するまでもありません。個人的にも、『WCCF04-05』のデータ対戦で全国優勝した時のGKとして使っていたので思い入れのある選手です。あの頃は変な踊りが実装されてたんですけどね。復活希望！

話が少しずれましたが、このCL決勝戦での活躍を踏まえて、PK戦では強く設定されているのかもしれません。他人と同じではつまらないという方、久しぶりに押入の奥から引っ張り出してみてはいかがでしょうか？

またジュルドランについてですが、正直まったく情報がありません。今回のコラムをきっかけに初めて名前を覚えました（笑）。ただ、ネット上でもかなり少数ですが、PK戦は強いという報告がちらほら。今回の結果が偶然なのか、まだまだ調べる必要がありそうです。

Pick UP プレイヤー

ジエゴ・アウベス(12-13/RE)

[illegible]

イェルジ・デュデク(04-05/SP)

04-05シーズンのチャンピオンズリーグ決勝戦においてビッグセーブを連発、チームを優勝に導いたイェルジ・デュデク。こういった史実に基づいたデータから選手の隠された能力を探すというのも『WCCF』の楽しみ方の一つといえるだろう。

バンビ監督に聞け!　新テーマ募集

バンビコラムでは読者からの質問をお待ちしております。気になるチームスタイル、フォーメーション、自分では実践し切れないテーマがあれば下記のアドレスへ送ってほしい。

以下のアドレスへ

post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

WCCF情報局

今バージョンにおいてチームスタイルのPKセービング持ちの選手はジエゴ･アウベスのほかにインテルのサミル･ハンダノビッチとウディネーゼのジェリコ･ブルキッチが存在する。これらの選手を所持している方は一度試してみてはいかがだろうか。

La Gazzetta dello WCCF

有名監督やライター陣がお送りするWCCFコラム新聞第6回！ 監督たちのWCCFライフやここでしか聞けない小ネタ&攻略情報満載でお届けします！

隔月刊『WCCF』コラム新聞！ 第6回

FCアルカディア とっても攻略日記

こんにちはパリイさんです。今回もアラミス監督のスーパーサブとして登場させていただきました。アラミス監督ー!! 早く帰ってきてーッ!! というわけで皆様よろしくお願いしますだなっしーです。

さて、我がアルカディア攻略班は二カ月連続企画「だぶる杯」のチーム制作にいそしんでいるところでありますが、攻略現場では独特のテンションになることもございます。特に今回は、だれとは言いませんが替え歌を連発する奴がいて困り果てました。ファンバステンに入れられるたびに「♪マルコ〜、振り向かない〜で〜」などと歌いだすのです。ちなみに失点するたびに続くのですが、その人のチームがあまりにも弱くて、ついにフルコーラス歌い切ることに成功していました。というか故、永井一郎氏の次回予告まで真似てました。君は、生き残ることができるか……。

それはさておき今月号に読み切りコミックが掲載されているタカトウアユミ先生は、ゲーセン店員出身で、『WCCF』のメンテナンス経験もあるとか。その4コマもネームがあったらしいのですが、容赦無くボツになったとかなんとか。ネームは拝見したのですが、とても面白かったのでいつか日の目を見るといいなと思っています。アラミス、カムバーァック!!

バンビ監督かく語りき 夢の中まで4-3-3

すっかり春らしくなりましたね。ただ、僕にとっては春は花粉症のキツい季節でもあります。症状の重い方なんでホントにつらい……。毎年保湿ティッシュが欠かせません。花粉が飛ばなくなるまで待つしかないですね。

さて、都内で『Ver.2.0』のロケテが始まったので行ってみました。しかし一目見ただけではあまり普段と変わらず盛り上がっており、最初はロケテをやっていることに気付きませんでした(苦笑)。

気になる内容についても、今とあまり変わっていないように僕には感じられました。ある程度はカードを動かさない"地蔵プレイ"でも通用しそうです。変わったことといえば、チーム登録画面で12-13シーズンのカードの使用枚数が表示されたことぐらいでしょうか。新しいレギュレーションを作るつもりなのか、ちょっと気になります。

追加のカードも楽しみですね。ATLEも少しずつ公開されていますが、自分としてはどんな白カードが排出されることになるのか、早く見てみたいですね。

fromマンモス丸谷 ちょっとソレ取ッティ？

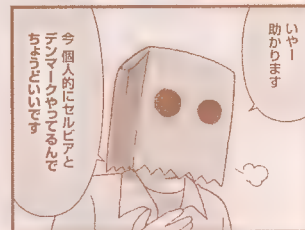
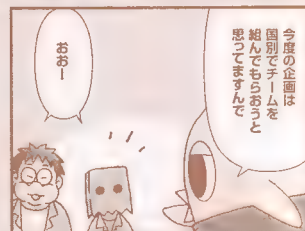
今バージョンから追加された選手の特性、ジャイアントキラー。ビッグマッチプレイヤー以上に意外な選手が持ってたりして新鮮な驚きを与えてくれるっス。最近発見して一番びっくりしたのは今回の記事で担当したコロンビアのMF、ホルヘ・ボラーニョ！ パルマ在籍時のUEFAカップ獲得などを反映しているっぽいっスが……。旧カードにも調整が加えられていることが分かって感動っス。

カップ戦で結果を出したチームの選手はジャイアントキラーの可能性が高い？

fromたてしゅ WCCF楽遊術

個人能力が覚醒した際に、特定の能力値が2UPする場合があることを以前にお伝えしたが、その上をいく3UPも存在することが発覚！ コンパニを使用して3UPに成功したいちみや氏によると、「強化アイテムを多用し、コミュニケーション時の選択肢がイイカンジで当たってましたね。ちなみにディフェンスの項目はあまり選んでません。」とのこと。みなさんも3UPにレッツチャレンジ！

3UPの証拠写真。思わず笑っちゃうほどのスゴいパワーアップぶり！

いちみやひろしのFCアルカデ日記

WCCF 今月の一枚

なんて日だーッ!!

シリーズ新作登場！ 絢爛豪華な恋姫たちの闘いが始まる！

n / UNKNOWN GAMES

元祖「恋姫†夢想」シリーズに、最新作の「恋姫†演武」がこの春いよいよ登場！　最新情報をいち早くお届けしよう。

Text：伝々（伝説のオタク）

新キャラクター参戦!!

前作「真・恋姫†夢想」の稼動より約二年以上の時が過ぎた今、舞台は新たに「恋姫†演武」へと移り変わる。既存のキャラクター10名に加え、今作より新キャラクター三名が追加されるぞ。蜀からは馬超、魏からは楽進、呉からは周泰が参戦！　総勢13名の可憐な乙女たちによる麗しき闘いが今ここに幕を開ける。

従来のけん制主体のゲーム性はそのままに、開発陣による入念なキャラバランス調整に加え、グラフィック面も大幅に進化！　美しき嫁たちの闘いは新たな時代へと突き進んでいくぞ。

セガのALL.NET P-ras MULTIに導入され、全国のゲームセンターでの稼動が予定される。稼動に先駆け、新情報をしっかりチェックしていこう。また、これから始めるプレイヤーに向けて、恋姫力を養うための基礎情報もフォローしていくぞ。

の嫁の闘い方をいち早くチェック！

必殺技	
必殺旋風弾	↓↘→＋AorBorC（ボタンホールド可）
閃空脚	→↓↘＋AorBorC（空中可）
空撃襲	↓↙←＋AorBorC（ボタンホールド可）
奥義	
旋廻[illegible]	↓↘→↘↓↙←＋D
秘奥義	
白銀姫の舞	↓↘→＋B＋C

必殺旋風弾

槍を激しく回転させ、ボタンを離すことで気弾を放つ飛び道具。ホールド中にDボタンで動作をキャンセルできるぞ。

閃空脚

馬にまたがり猛スピードで相手に突撃する。猪突猛進な馬超を象徴する豪快な突進技で、連続技や反撃に使える。

空撃襲

前方に跳び上がる移動技で、降り際にジャンプ攻撃を出せる。奇襲や起き攻め、EX版は画面端からの脱出にも有効。

新要素確認

●ゲームバランスの調整　新キャラクターの参入に伴い、既存のキャラクターは通常技の性能に細かい調整が加えられている。中には通常技のグラフィックそのものが変更され別の技になったものも存在する。前作では使用頻度が低かった技も選択肢に取り入れられるようになり、戦略の幅が広まったと言える。また、「夢想†連撃」のダメージバランスも見直されマイルド化したように感じられる。

●グラフィックが進化　一部の旧キャラクターのグラフィックが描き直され、新たな攻撃のエフェクトなども追加されている。特に、キャラクターの細かい表情の変化は要注目！　より美しくなった嫁の姿に、筆者はタイムアップまで時間を忘れて見とれてしまったほどだ。カラーでお見せできないのが残念だが、稼動したらゲームセンターへ行って直接ご自身の目で見て確かめていただきたい。

一部通常技が別物に置き換えられ、新たな戦略性が生まれたようだ。

恋姫†豆知識　**キャラクターインプレッション「馬超」**：高性能かつ変則な使い方もできる飛び道具の閃風弾と、強力な対空技を軸にした中距離戦がシンプルかつ強力。既存のキャラクターには無かった撃空襲を使った空中からの攻めも独特です。馬超は新キャラクターの中でもスタンダード寄りな性能で一番扱いやすい印象を受けました。シリーズ初プレイの人にもオススメできるキャラクターですね。

必殺技	
剛殺果断	↓↘→＋AorBorC 追加入力AorBorC
円月蹴	→↓↘＋AorBorC
闘氣弾	↓↙←＋AorBorC
奥義	
魏武の[illegible]	↓↘→↘↓↙←＋D
秘奥義	
真・闘氣乱舞	↓↘→＋B＋C

闘氣弾

拳にまとった気弾を前方に射出する飛び道具。楽進はインファイトを得意とするため、弾の存在は貴重だろう。

剛殺果断

初段の裏拳から中段や下段などへ派生できる必殺技。近距離戦での攻めに組み込んで相手のガードを揺さぶろう。

円月蹴

円を描くように回転蹴りを繰り出す対空技。コンボパーツとしても優秀でEX版はヒット時にバウンドを誘発する。

必殺技	
苦無撃	↓↘→＋AorBorC 追加入力AorBorC
疾空斬	→↓↘＋AorBorC 追加入力AorBorC
空転斬	(相手の近くで)→↘↓↙←→＋AorBorC
奥義	
闇夜駆け	↓↘→↘↓↙←＋D
秘奥義	
奮威の大斬	↓↘→＋B＋C

苦無撃

垂直に跳び上がり追加入力でクナイを投げる飛び道具、空中から撃てる性質上つぶされにくいのが強み。

疾空斬

前方に跳び上がり刀で薙ぎ払う必殺技。横方向へのリーチが長いため対空に使いやすい。追加入力で追撃を出せる。

空転斬

相手をつかみ、高空から回転落下し地面にたたき付けるコマンド投げ。投げスカリ時の激しいモーションにも注目。

開発者コメント

ヘキサメチレン【UNKNOWN GAMES所属】

プレイヤー視点からゲームバランスの調整に関わりましたヘキサメチレンです。今作は前作以上にキャラクターのバランスが見直され、どのキャラクターも奥深い対戦ができるように仕上がっていると思います。僕の個人的なお勧めキャラクターは、教科書的な存在といえる関羽です。新規、既存問わず幅広いプレイヤーの方に、新しくなった『恋姫†演武』を触っていただけたら幸いです。

七薙(ななぎ)【UNKNOWN GAMES所属】

ムービーやデザインを担当させていただいた七薙です。製作に関与できたことは格闘ゲームが大好きな僕にとって長年の夢でもありました。自分が好きな恋姫シリーズという作品であることもうれしいです。ムービーを通じ、恋姫シリーズの魅力であるかっこいい部分が伝われば良いなと思います。今作が好評なら次回作があるかも知れません。みんなで一緒に『恋姫†演武』を盛り上げていきましょう。

恋姫†豆知識 **キャラクターインプレッション「楽進」：** 楽進は武器を持っていませんがリーチが短いわけではありません。最大の特徴は弱→中→強が連続技になる点。また、中下段の二択やガードブレイク技を持つため近接戦に特化しています。この作品は素手の攻撃が武器を使った攻撃に負けやすく、楽進は相手に近付くまでが課題となるでしょう。玄人向けな印象ですがやり込みがいがありそうです。

システムおさらい

『恋姫†演武』とはどのようなゲームなのか？　ここからは対戦するために必要な基本知識やシステムの解説していこう。

戦闘のセオリー

本作は空中ダッシュや空中ガードは存在せず、地上戦の刺し合いがメインとなる。そのセオリーを覚えよう。

本作はどのキャラクターも遠距離立ちBとしゃがみBが地上戦の主力技となる。選んだ嫁の各種B攻撃のリーチをしっかりと把握しよう。本作のセオリーはこの各種B攻撃によるけん制にある。まずは攻撃の先端が当たるか当たらないかのギリギリの間合いから、先端を当てる気持ちで各種B攻撃を振っていこう。対人戦では相手も同じように間合い調整をしながら攻撃を出してくるだろう。相手が前に出てきそうだったり、動きそうだと感じたら、早めに攻撃を置き相手をけん制する。逆に、相手が下がりそうだと感じたら、間合いを詰めて攻撃を当てにいこう。しゃがみBが下段技のキャラは相手の後退時に攻撃を刺しやすいぞ。

こうして互いに攻撃を振り合うことを、地上戦の「刺し合い」という。ここで、こちらの攻撃がヒットするか相手の攻撃をガードできれば、その後はこちら側が先に動けるようになるので、攻め込むチャンスが生れる。すかさずダッシュで間合いを詰めて、攻撃を当てにいくか投げを狙うといい。この先手を取るために互いにジリジリと睨み合ってけん制を触り合うことが本作の楽しみである。しっかり練習して地上戦の刺し合いをモノにしよう。

本作の基本は各種B攻撃を主軸にした地上戦で、格闘ゲームの基礎力が問われる。ここでいかにダメージを取れるかが後の展開に大きく関わってくる。攻撃をキャンセルして必殺技につなげられるキャラクターはダメージレースで優位に立ちやすいぞ。

三つの計略ゲージの使い方

計略ゲージは攻撃を当てたりすると増加し、最大4本まで蓄積可能。強力な技を繰り出せるようになるぞ。

壱　EX必殺技

EX必殺技とは必殺技の強化版である。必殺技のコマンド入力時にボタンを二つ同時に押せば、計略ゲージを一本消費してEX必殺技を出せる。例外もあるが、EX必殺技の特徴として【①無敵時間を付与。②威力が高くなる。③攻撃の発生が速くなる。④ヒット時にダウンを奪える。】などがある。本作は無敵を持つ必殺技が少ないため、攻め込まれたときは主にこのEX必殺技を使って切り返していくことになる。また、EX必殺技を連続技に組み込めばダウンを奪えるため、起き攻めまで持ち込める。

EX必殺技は通常版より技の性能が高い。無敵がある[illegible]みに使えるようになり、ヒット時にダウンを奪えるものが多い。攻守攻防共に役立つのでゲージと相談して要所で使おう。

弐　軍師

各国にはそれぞれ二人の軍師が存在し、キャラクター選択後にそのどちらかを選べる(呂布は陳宮のみ)。軍師は試合中に計略ゲージを1本消費使用して呼び出せる。こちらが有利になる行動を取ってくれる、いわゆるサポートキャラのような存在。軍師の援護攻撃は飛び道具系が多いが、中には落とし穴を設置したりする悪いヤツも居る。軍師ごとに援護攻撃の内容が異なるため、相手キャラを見て使い分けることが重要。連続技中に軍師を呼び出してコンボダメージを伸ばす使い方もあるぞ。

軍師は闘いを援護してくれるサポートキャラクター的な存在。軍師ごとに援護してくれる攻撃が異なるので、選んだ軍師によって戦略も変わってくる。相手によって軍師を使い分けていこう。

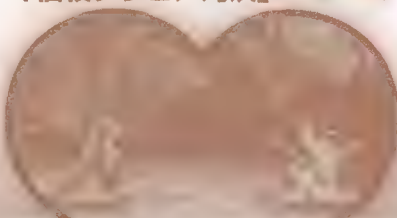
参　奥義と秘奥義

夢双†奥義は、計略ゲージを三本消費して繰り出せる超必殺技。全キャラクター共通でガードされてもこちらが有利となり、ヒット時は連続技に持ち込めるすさまじい性能を誇る。基本的には割り込みや切り返しに使うといいだろう。逆に、相手が3ゲージ以上たまっている状態ならば奥義を警戒して立ち回ろう。秘奥義は後述する連撃から連続技に込みこめる最終奥義。ゲージを4本消費する上に発動制限があるが、ダメージが大きいだけでなく特殊な演出が見られるぞ。

秘奥義は[illegible]の条件こそ厳しいが、威力が高く派手なムービー演出が見られる。だれにも邪魔されることなく嫁と二人きりの甘美な一時を過ごせる。まさにプレイヤーへのご褒美なのだ。

恋姫†写真館

子曰く、絢爛乙女の一挙動をも見逃さぬこと紳士の務め也。凛々しき立ち振る舞いの中に垣間見える幼き表情、愁いを帯びた眼差し、朝露に濡れた新芽のごとく輝く生命の息吹……。時に激しく、時に愛らしく、一瞬しか見ることのできないわずか数フレームに凝縮された彼女たちの真の姿……しかとその目に焼き付けていただきたい。ここでは伝[illegible]

LOVE shots 1 「悩殺グラビア対決」

キレキレのセクシーショットで男を刺激! どっちが好き?って、どっちも好きに決まってる!

LOVE shots 2 「東洋の侘寂」

真剣勝負の闘いだからこそ、礼儀正しくありたい。あ、でもそんなに四つんばいになったら…

恋姫†豆知識 **キャラクターインプレッション「周泰」：**周泰最大の特徴と強みは、各種B攻撃を含む一部の通常技からのみ派生で出せる「返し刃」という必殺技。各種けん制からヒットを確認して出せれば、中距離戦でも比較的大きいダメージを与えられるのが魅力。また、コマンド投げを持つため接近戦での崩しも優秀なので、どの距離でも闘えるオールラウンダーと言える。とてもキュートで愛おしくなるのだ。

崩撃

じりじりしたゲーム性に潜む魔物――それが「崩撃」。
これを覚えればキミも立派な恋姫勢だ!

各キャラクターの持つ通常技や必殺技の中には、「崩撃」属性を持つものが存在する。これを対戦の中でカウンターヒットさせれば相手が膝から崩れ落ちる。ここからは後述する「夢想†連撃」という大ダメージを与える特殊な連続技をたたき込めるぞ。この崩撃属性技は、全キャラクター共通で➡or⬈＋BorCで出せる。これらは攻撃時にどこかしらの部位無敵を持つものが多く、うまく相手の攻撃に合わせればカウンターを取りやすくなっている。ただし、崩撃属性技はカウンターヒット時の見返りが大きいものの、ガードされてしまうとスキが大きいため反撃を受けやすいという欠点もある。まさに諸刃の剣と呼ぶにふさわしい性能で、むやみに乱用できるものではない。また、本作はボタンを押す行動すべてに被カウンター判定が存在する。つまり、ジリジリした地上戦の最中、ボタンを押すたびに崩撃カウンターのリスクが付きまとうのだ。この崩撃の恐怖を意識するようになると緊張感が一気に高まるだろう。特に、近距離で攻め込まれた時に手癖でしゃがみAや投げで暴れるクセのある人は要注意。これは格闘ゲームをやっている人なら当たり前の行動だが、本作においては特に崩撃カウンターを狙われやすいポイントの一つで、リスクの方が圧倒的に高いと認識しておこう。

守りに回った際に崩撃のリスクを確実に回避したいならば、ジャンプで様子を見たりバックステップで間合いを離すといいだろう。時には投げられることを覚悟でガードに徹するのも重要なのだ。

[illegible]当てたり捌くのが「恋姫力」だ。

崩撃コンボ紹介!

崩撃属性のある攻撃をカウンターでヒットさせれば、特殊な膝崩れを誘発する。相手は一定時間動けなくなり、ここから夢想†連撃という特殊な連続技を決めるチャンスとなる。

ここで相手が完全に崩れ落ちる前に追撃すれば、夢想†連撃がスタート。なお、夢想†連撃中は攻撃を当てた時の吹き飛び方が通[illegible]

相手が大きく吹き飛び、壁でバウンドする。特殊な吹き飛び方は3種類(欄外参照)あるので、これらを駆使して連続技を決めよう。自由度が高いのでオリジナルのコンボを探すのも楽しみの一つだ。

崩撃の狙いどころ

最後に実戦における崩撃カウンターの狙い方をいくつか紹介しよう。

➡＋Bは中段かつ足元無敵で投げに勝てる性能を持つ。単純なガード崩しとしても有効だが、カウンターで決めるならば工夫が必要だ。

相手に攻撃をヒットさせた後や、相手の攻撃をガードした後はこちら側が有利になる。これを利用してダッシュで接近し、投げを仕掛けるのがセオリーの一つ。ここで相手が投げ抜けをしてくるなら、投げを狙うのと同じタイミングで➡＋Bを出してみよう。うまくいけば相手の投げ抜けに対して➡＋Bのカウンターヒットを狙える。逆に、相手がダッシュから投げを仕掛けてくるのを読んだら、思い切って➡＋Bで暴れてみても有効だぞ!

⬈＋Bは対空として使える崩撃。ただし発生は遅めなので、相手の跳びを見てから確実に迎撃するのはなかなか難しい。要所で相手の跳びを意識して狙ってみるといいだろう。

投げの対の選択として使おう!

ダッシュからの投げと➡＋Bの二択を仕掛ける。➡＋Bは一度見せるだけでも投げが通りやすくなるだろう。

部位無敵を利用して相手の攻撃に合わせる!

馬超の➡＋Cは動作中は足元無敵に。リーチも長いので中距離で相手の下段攻撃を読んだ時などに狙える。

そんなに急いで転んだらどうすんだよ、[illegible]って、「俺と一緒だからうれしくて!」だって? [illegible]こいつっ!!

それは時に激しく、時にいたずら。それでもしっかり隠れてる 乙女たるや、いかなる時も恥じらいを。

「うすく[illegible]」そんな恋する[illegible]曜日。

恋姫†豆知識 **夢想†連撃の追記：**【壁バウンド/打ち上げ/たたきつけ】(例:➡+C/⬈+B/➡+B)の3種類を利用して連続技を伸ばす。これらの特殊吹き飛びは一度の連続技中に一度しか誘発できない。カウントは膝崩れ状態の相手に攻撃を当ててから開始される。例外として打ち上げ(⬈+Bの対空等)始動で夢想†連撃を開始した場合、この時点で打ち上げが消費される。

NESiCAの最新作品情報をお届け!

ネシカドットネットクラ部

全国のゲームセンターで好評稼働中の『P4U2』。今回は全国決勝大会のステージ上で発表されたバージョンアップの情報をお届け! 各キャラクターのバランス調整や新規追加の一人用モードなどをチェックしよう!

ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド
■メーカー：アトラス、アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：2013年11月28日(稼働中)
■使用基板：NESiCAxLive(TAITO Type X2)
■ネットワークシステム：NESYS

Text：H.H

『P4U2 Ver1.10』アップデート情報!

気になる変更点は?

今回は『**Ver1.10**』への**バージョンアップ**ということで、**全キャラクターの性能に調整**が入ったよ! 特に**シャドウタイプ**には大幅なテコ入れが実施されて、**全体的に強化**されているんだ。**ガードキャンセルクイックエスケープ**などの使用ひん度の低かったシステムにも手が加えられているみたいだね。

《得意ジャンル：格ゲー》ラナンキュラス

キャラ性能の調整は尖っていた部分の調整が主体となりつつ、評価の高くなかったキャラにはなんらかの武器が加わるように調整されている。また前回のVer.であまり使用されなかったシャドウタイプは体力が増加し、防御面が大幅に強化。また、SPゲージ50%消費で覚醒SPスキルを使用可能になり、シャドウ暴走時にはSPゲージ25%消費でワンモアキャンセルも使用できるなど、以前にも増してさらに攻撃面も強化されているぞ。

システム面ではガードキャンセルクイックエスケープの全体モーションが短くなり、スキの大きい技へ反撃しやすくなっている。ボコスカフィニッシュ（C版）は使用される機会が多くなかったが、連打数に関係なくフェイタルカウンター対応となることで利用価値が高くなったぞ。変更点一覧は次ページよりまとめて紹介していこう。

一人用モードも充実!

新モードをチェック!

新モードの名前は**"ゴールデンアリーナモード"**。キャラクターを強化しながら深い階層を目指す、**やり込み要素**が高いモードになっているのよ。オールクリアを目指して突き進みましょう!

《得意ジャンル：クイズ》ロベリア・エリヌス

最深部を目指せ!

"ゴールデンアリーナモード"はキャラクターを育成してダンジョンの最下層にいる強力なボスを倒すモードだ。このモードでは対戦で出てくる相手を倒すことで経験値を取得し、一定の経験値を獲得するとレベルアップとなりキャラを強化することができる。キャラクター強化画面では、力や耐久力などのステータスにレベルアップで獲得したポイントを自由に割り振ることが可能だ。さらに一定レベルになることで全100種類以上ある『特殊スキル』を入手できる。どんどん強化して自分だけのキャラを育てていこう。

ゴールデンアリーナモードは、1プレイで規定の時間を経過するか20階層をクリアするまで遊ぶことができる。

このモードを始める際にはパートナーキャラを選択することができる。このパートナーは一緒に闘うことで「コミュレベル」が上昇していき、追加効果を覚えていくぞ。パートナーと交流を深め、共にダンジョンを攻略していこう。

これらの強化した内容や進んだ階層はNESiCAを利用してセーブすることができる。別のコースでも強化内容は反映されるので、まずは難易度のやさしいコースで自キャラを強化して、次のコースに挑んでいこう。最難度のコースではすべての敵キャラが強敵となっており、表示上の最深部はなんと99999階（以降エンドレス）! 最大到達階層を全国のプレイヤーと競い合い、ランキング上位を目指そう!

特殊スキルは5階ごとに出現するボスを倒すことでも入手できる。パートナーは該当のナビキャラを持っていると選択可能だ。

トレモがさらに便利に!

トレーニングモードは今までのリセット位置選択、カウンターヒット有無選択、相手の行動選択に加えて、強制フェイタルカウンター有無を設定可能となった。本作では鳴上の紫電一閃や完二のうざってぇ!などの一部の技への反撃はどんな攻撃でも強制的にフェイタルカウンターとなるが、そういった技への専用反撃を練習できるようになるのだ。フェイタルカウンター始動のコンボ中は受け身不能時間が一率で伸びるので恩恵は絶大。最大反撃コンボレシピを研究し、さらに腕を磨いていこう。

どんな攻撃でも強制的にフェイタルカウンター! 一部の技への反撃を想定した最大コンボの研究＆練習ができるぞ。

はみだせドットネットクラ部 ゴールデンアリーナモードの最難関コースの最深部は表示上では99999階となっている。99999階以降もエンドレスで続く模様だが、そこまで到達できる猛者はあらわれるのだろうか……。

システム&キャラ変更点をチェック！

Persona4 The ULTIMAX ULTRA SUPLEX HOLD Ver.1.10 アップデート内容一覧

《得意ジャンル：パズル》花京院アナスタシア

（※アルカディア編集部調べ）

ゲームシステム面では下記の4点が変更されている。全体的に使用ひん度の低かったシステムの利用価値が高まっているので、積極的に使用していってみよう。シャドウタイプは攻撃面と防御面どちらも強化されているが、今回はノーマルタイプに対抗できるだろうか。

ガードキャンセルクイックエスケープ	被フェイタルカウンターから被カウンターに。 全体フレームが短く、移動距離が増加。
シャドウタイプ	シャドウタイプキャラクターの最大体力を増加。 覚醒SPスキルがSPゲージ消費50で使用可能に。 シャドウ暴走時、ワンモアキャンセルや各種ガードキャンセルのSP消費量が半分に。 立ち状態からシャドウ暴走を発動時、相手が動ける時間が発生。（モーション中完全無敵） キャンセルで出した場合は前Verと同様の効果。
Sホールドシステム	ゲージが可視化されるまでの時間が短縮。 ゲージがMAXから消滅するまでの時間が延長。
[illegible]ジュ（C版）	連打数に関係無く、フェイタルカウンターに。

ジャンプDに新たな可能性

鳴上 悠

SB版のSPスキルはダメージが低下しているものの、コンボパーツとしては今までと同様に使えそうだ。しゃがみCはガード硬直が短縮されているので、攻めの構築は再検討していきたい。

ジャンプDは硬直時間減少。今回は出番があるか!?

しゃがみC	相手のガード硬直が短縮。
[illegible]	暗転前、暗転後の無敵が削除。 SB版のダメージが低下、暗転後に攻撃が発生。
十文字斬り	SB版のダメージが低下。
ジャンプD	硬直時間が短縮。

瞬転飛翔斬りが強化変更

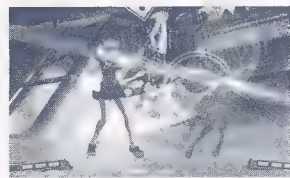
花村 陽介

SB版の瞬転飛翔斬りは攻撃発生が早くなったので、コンボパーツとして利用しやすくなった。補正も緩くなったので火力アップを目指せそうだ。しゃがみCはガード硬直が少なくなったため、固めには注意が必要。攻めパターンの再構築を検討しよう。スクカジャはD版の全体硬直が延長されたが、SB版は全体硬直時間が短縮されて利用価値ができている。状況によって使い分けて利用していきたい。

瞬転飛翔斬り	SB版の攻撃発生を早く、補正が緩く。
スクカジャ	D版の全体硬直を大幅に延長。 SB版の全体硬直が短縮。
しゃがみC	相手のガード硬直が短縮。

近距離戦にうれしい強化

里中 千枝

立ちAはガード硬直が延びたが、硬直差に変更は無いので、地上戦の固めとして今まで通り重宝しそうだ。ダッシュ立ちCはペルソナにも慣性が乗るようになったので、リーチが伸びているぞ。

立ちCはより牽制に使いやすい性能に変更された。

立ちA	相手のガード硬直が若干延長。
立ちC	ダッシュから出した際のリーチが短くならないように。
しゃがみC	ダッシュキャンセルが追加。
黒点撃（C版）	スーパーキャンセルのタイミングがD版と同じに。

いよいよ火炎ハイブースタに出番が？

天城 雪子

Aアギは受け身不能時間増加によりコンボに利用しやすくなり、地上ヒット時はダウンを奪いやすくなった。火炎ハイブースタは全体硬直が短縮。使用ひん度の高くない技だったが、今回は出番があるかも？

Aアギは長めボタンホールドで2回爆発するように。

アギ	A版の受身不能時間が増加。 一定時間ホールドした場合、二回爆発するように。
[illegible]	ダメージが低下。 A版のペルソナ滞在時間が短縮。 B版とSB版の始動補正が重く。
火炎ハイブースタ	全体硬直が短縮。

通常攻撃にキャンセル可能技増加

巽 完二

空中バックステップは移動距離が増加。空中振り向き→バックステップを入力すると大きく前進できるぞ。立ちBとしゃがみCはスキルキャンセル可能に。攻めのパターンを増やすことができそうだ。連打コンボの3段目は前進距離が短縮され、立ちAの先端ヒット時は3段目が空振ることもあるので注意が必要だ。SB版の巽流喧嘩殺法はダメージが低下したがコンボパーツとしては今まで通り利用できるぞ。

空中バックステップ	移動距離が増加。
立ちB(通常版)	スキルでのキャンセルが可能に。
しゃがみC	スキルでのキャンセルを可能に。
連打コンボ3段目	移動距離が短縮。
巽流喧嘩殺法	SB版のダメージが低下。

D攻撃へのペルソナコンボルート増加
クマ

しゃがみDとジャンプ⬇+Dへのペルソナコンボルートが増加したことで、アイテムの回転率をより上げることができるようになった。なにが出るクマSPは使われる場面が少なかったが、再使用不可能時間の短縮などの強化調整により利用価値が増加している。

しゃがみD、ジャンプ↓D	ペルソナコンボルートが増加
なにが出るクマSP	再使用不可能となる時間が短縮、全体フレームが短く。 ペルソナの消滅時間が短縮
[illegible]	4段目ヒット時、SPゲージ増加ボーナス。 4段目のジャンプキャンセルペルソナコンボが不可能に。 3段目のヒット効果を4段目と同じものに。
足払い	喰らい判定の調整。

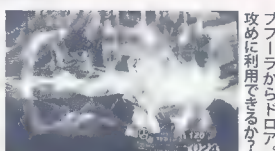
立ちDDに面白い変更点アリ
白鐘 直斗

空中版二連牙のカウンターヒット時は受け身不能時間増加。コンボに移行しやすくなっている。⬅+Dで立ちDDを入力すると、ペルソナが相手を通り抜けた後も相手に向かって攻撃するぞ。

直斗とペルソナで相手を挟み込めるぞ！

二連牙（空中）	カウンターヒット時の受身不能時間が増加。
立ちDD	レバー後ろ入れDで出した場合のみ、攻撃時に相手方向に振り向くように。
クリティカルシュート	SB版のダメージが低下。

ブフーラからドロアがキャンセル可能に！
桐条 美鶴

ブフーラは動作後半をクー・ドロアでキャンセル可能になり、攻めに新たな可能性が生まれている。足払いはフェイントにした際の牽制属性への無敵が短縮しているので守りで使う時は注意しよう。

ブフーラからドロア。攻めに利用できるか？

ブフーラ	動作後半に各種クー・ドロアでキャンセル可能に。
立ちA	ヒットバックが短縮。
[illegible]	ボタン押しっぱなしでフェイントを行った場合、牽制属性に対する無敵が短縮。

ダッシュ速度が上昇して踏み込みが早く
真田 明彦

ダッシュ速度が上昇して動きが機敏に。相手のスキへ素早く踏み込めるようになったぞ。立ちCはダッシュから出したときにペルソナにもダッシュ慣性が乗るようになり、リーチが増加している。

ダッシュ	ダッシュの速度が上昇。
しゃがみC	遠距離で出した場合、相手の方向に振り向くように。 ヒット時の魔封時間を延長。
立ちC	ダッシュから出した際のリーチが短くならないように。
ソニックパンチ	フェイタルカウンター対応技に。
サイクロンアッパー	Lv5の最低保証ダメージが増加。
足払い	サイクロンレベル0時の喰らい判定の調整。

逆ギレと神槍の性能変更に注意
アイギス

エスケープチェンジはカウンターヒット時に壁バウンドを誘発。相手は受け身を取れるようになったのでヒット後の展開に気をつけよう。天軍の神槍は発生が暗転後になり、暗転を見てから無敵技などで反撃されてしまうので注意しよう。ガードさせて有利なのは据え置きだ。

七式・ラジカルキャノン	ボタンを離した時のみ爆発するように。
多連装機関砲・オリオン	地上で立ち状態の相手も掴むように。
エスケープチェンジ	カウンターヒット時の吹き飛び方の調整、相手が受け身を取れるように。
天軍の神槍	SB版のダメージが低下。 暗転後に攻撃が発生するように。

必殺技に変更点多数
エリザベス

しゃがみDは攻撃モーション中にペルソナ攻撃を出せるまでの時間が短縮。攻めに使用しやすくなったぞ。Dマハガルダインは着地硬直の減少や補正が緩くなった効果で、コンボでの利用価値がかなり増している。

しゃがみC	攻撃時の前進距離が増加。
しゃがみD	ペルソナ攻撃が出せるまでの時間が短縮。
マハガルダイン	D版の着地硬直が短縮、補正が緩く。覚醒時SB版の補正が緩く、受け身不能時間が延長。
マハジオダイン	覚醒時A版、空中時の硬直が短くなり、カウンターヒット時の受身不能時間が増加。
マハブフダイン	A版の攻撃発生が早く。
マハラギダイン	C版とD版使用時、ペルソナが本体の位置に戻るように。
ランダマイザ	全体硬直を短縮。 当身成立時に動作終了まで無敵に。

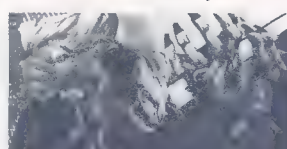
ストリングアーツ"宝珠"に利用価値増
ラビリス

アックスレベルが開幕時に緑色からスタートするようになり攻めが強化。ストリングアーツ"宝珠"はD版とSB版の弾が下に落ちるようになったことで、攻めの構築に利用しやすくなっているぞ。

弾部分が落下してガードさせやすくなった。

アックスレベル	試合開幕時の色を緑に。
ストリングアーツ"車輪刑"	動作開始から無敵に。
ストリングアーツ"宝珠"	ペルソナの待機時間が短縮、ダッシュキャンセルのタイミングが早く。 D版とSB版の弾が下に落ちるように。

SB版ティタノマキアに出番が！
シャドウラビリス

テーラの噴炎はダメージが大幅に低下。コンボパーツとしての利用は見直しを考えよう。SB版のティタノマキアは使用ひん度が少なかったが、全体硬直が大幅に短縮されたことで出番が増える可能性が。

微不利程度の硬直差になったSBティタノマキア。

ティタノマキア	SB版の全体硬直が大幅に短縮。
テーラの噴炎（↑C）	ダメージが低下。

ハイパー・フェザー☆シュートで狙い撃て！

岳羽 ゆかり

SB版のフェザー☆フリップは上昇中無敵となったので、防御手段として利用できる性能に。ハイパー・フェザー☆シュートはA版の弾速が速くなったことで、遠距離での相手のスキに対して攻撃しやすくなっている。SPゲージが50%溜まったら意識して狙ってみよう。

フェザー☆フリップ	C版、D版の上昇中、飛び道具無敵に。 SB版の上昇中、無敵に。 着地硬直が短縮。
[illegible]	動作終了後に空中で動けるように。 バッドステータスの効果時間が短縮。 B版のバッドステータスが魔封に。
ハイパー・フェザー☆シュート	A版の矢の速度が速く。

全体的な大幅強化！

伊織 順平

連打コンボは2段目の発生が早くなり、立ちAをガードされた時に割り込まれる心配が減少。勝利の雄叫びは追加10点ごとにHP & SPの回復速度が増加するので、大量得点の恩恵が大きくなっているぞ。

連打コンボ2段目	発生が早く、通常ガード時に立ちAから連続ガードに。
[illegible]	受け身不能時間が増加。
[illegible]	全体硬直が短縮
[illegible]	攻撃発生が早く、全体硬直が短縮。
[illegible]	立ちCへのペルソナコンボルートが追加。
超・プッシュバント	硬直が短縮。
勝利の雄叫び	追加10点ごとにHP&SP回復量が増加。

Dの利用価値増加か？

皆月 翔

各種D行動に変更多数。ジャンプDは着地硬直が減少し、攻撃を避けた時の反撃が取りやすくなった。また、崩月斬・閃牙、翔牙、高速移動からも⬇+Dでキャンセルできるようになったので、相手の割り込みを誘い、攻撃を避けてから反撃を狙えるようになったぞ。

ジャンプD	着地硬直が短縮。
[illegible]	↓Dで崩月斬・閃牙、翔牙、高速移動からキャンセルで出せるように。
[illegible]	最低保証ダメージが増加。
立ちA	硬直が増加。
[illegible]	SB版の無敵発生が遅く。
サバイバルナイフ	ナイフが見やすく。

C攻撃がイメージチェンジ

ミナヅキ ショウ

立ちCは跳ね受け身不能時間が追加、空中ヒット時にコンボにつなぎやすくなった。しゃがみCは空中ヒット時バウンド効果＋ジャンプキャンセル可能になり、こちらもコンボに移行しやすくなっているぞ。

立ちC	硬直が減少、跳ね受け身不能時間が追加。
[illegible]	硬直が減少、空中ヒット時に地面バウンドするように。 ジャンプキャンセル可能に。
[illegible]	硬直が減少。
[illegible]	被フェイタルカウンターから被カウンターに。
[illegible]	補正を緩く。
立ちA	硬直が増加。
サバイバルナイフ	ナイフが見やすく。

覇者に聞く『Ver.1.10』予想！

"力を示せし者"「ソウジ」『P4U2 Ver.1.10』プレイインプレッション！

〈得意ジャンル：STG〉
リナリア・スターチス

── 新Ver.を触ってみた印象はどうでしょう？
まずボコスカフィニッシュ（C版）のフェイタルカウンターですが、D版も段数に関係なくフェイタルカウンターになればよかったなと（笑）。多分皆ツッコミ入れてきそうなとこじゃないかなぁ。次に、シャドウタイプがついに陽の目を見る時が来たんじゃないかなって感想ですね。対戦シーンがシャドウタイプで埋め尽くされるほどでは無いと思うんですけど、1ラウンドに2回シャドウ暴走できるかどうかがカギです。2回暴走できるなら使う人も多くなると思いますが、体力増加でどうなるかってとこですね。あとは50%で覚醒SPスキルを使える点も強いです。これでクマも切り返しがついたし、倒しきりの面でもかなり強化されていると思います。シャドウタイプの使い手が増えるかが楽しみですね。
── メインキャラのクマの感想はどうですか？
触った感じは強いなって思いました。まずアイテムがノータッチだったので相変わらず強いだろうなと。弱体化点としては連打コンボの4段目が足払いやジャンプでキャンセルできなくなった点になりますが、新Ver.でも3段目から同じことができるので大きな影響は出なさそうですね。ただゲージ回収をしたいときは起き攻めに移行せず、4段目までつないでからAパペックマや必殺技にキャンセルして毒を付けて、立ち回りに戻すなどの必要がありそうです。立ち回りの軸は変わっていないので、このあたりは使い分けで対応していくと思います。影響が大きいのはジャンプBからのジャンプ⬇+D。ジャンプBから出すアイテムを選べるようになりました。これはクマ使いからしたらかなりうれしいですね。
── 新Ver.で台頭してきそうなキャラを挙げるとしたらどのキャラでしょう？
あの感じだと陽介が最強になるんじゃないかと思います。今でも最強キャラじゃないの？ ぐらいに評価してるんですよね。滑空攻撃もあるし、崩しがアイギスに近いんですよ。ゲージがあればそこから火力も出ます。通常技からダッシュキャンセルを使った固めも強いし、かなり有望だと思います。
── 旧Ver.で目立っていた鳴上とアイギスの印象はどうでしたか？
鳴上はパワーダウンしましたね。これがどこまで影響するか、ってとこじゃないでしょうか。このゲームは倒しきれないと覚醒されて、逆転負けしてしまうことも多いので……。倒しきれない状況が増えてしまうと、負ける確率も増えるんじゃないかなと思います。アイギスはオリオンの強化点次第ですね。今のところ何に使うのか分からないです（笑）。SB版だったら見てから回避不能だったりするのかな？
── 旧Ver.で苦戦していた順平はどうでしょう？
順平はいいですね。野試合で3ラウンド先取で闘うのは地獄なんですけど（笑）。大会では2ラウンド先取だし、何十点も取る頃には試合が終わってるだろうからそこまで影響はないかもですが……。
── 最後にコメントをお願いします。
また全国規模の大会、できればチーム戦があればうれしいですね。チームを組むとしたらまた「きりさめ」とか、「DIEちゃん」とかと組んでみたいです。ペルソナ面白いんで、皆さんももっとゲーセンでプレイしましょう！

ARCADIA 対戦格闘ゲーム REMIX ×アルカディアブログ

本誌blogに 格ゲー専門ページが登場!

本誌の出張版ともいえるアルカディアブログに格闘ゲームを専門で取り扱うページを鋭意製作中! このページではブログに掲載する記事の概要を紹介していくぞ。

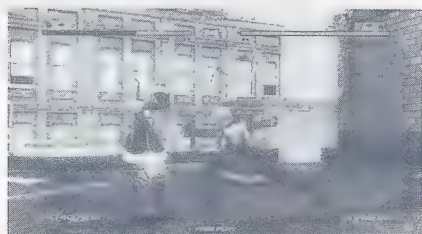
CONTENTS 1 格ゲー初心者も安心! 新作フォローページ!

新作格闘ゲームが多数登場している昨今、興味はあるし、格闘ゲームは動画で見るけど自分でやってみると難しいし、よく分からない……。こんな悩みを抱えている読者も多いとは思う。ここではそんな未来の格ゲープレイヤーをフォローするべく、新作格ゲーページを展開するぞ! ゲームごとの基本的な操作やシステムなどはここを読めば理解できてしまうのだ。

どんな一流プレイヤーも最初は右も左も分からないパンピーだったはず……。

さぁ! 格ゲーを始めよう!

とは言ったもののプロ格闘ゲーマーが参加する大規模大会の配信や有名プレイヤーによる動画配信などの登場により、格闘ゲームは動画で見るよりも自分でプレイしたほうが楽しい! とは言い切れないのも確かではある。しかし自分が見ているそのゲームの知識を少しでも仕入れることにより、動画を見たときの面白さも増すはず!

何が起こってるか分からないけどみんな盛り上がってるし、自分も盛り上がっておくか……といった、いわゆる"にわか"動画勢を卒業するのにもうってつけとなっているぞ!

シリーズ作品としては約13年ぶりにアーケードでの稼働となった『DOA5U:AC』。これを機に始めてみてはいかがだろうか。

電撃文庫のキャラが一同に会する『電撃文庫 FIGHTING CLIMAX』。好きなキャラをおもいっきり動かしてみよう!

上級者も必見!?

もちろん格闘ゲーム初心者のみならず上級者も納得のディープな内容の記事もお届け! 基本的な操作法だけでなく、意外と知られていないシステムの利用法やテクニック、格ゲー全般における用語解説。また、最前線で活躍を続ける現役プレイヤーたちによる最新の格闘ゲーム事情やキャラランク、ダイヤグラムなどのコンテンツも掲載予定! 格ゲーマー必見の内容をお届けしていくぞ!

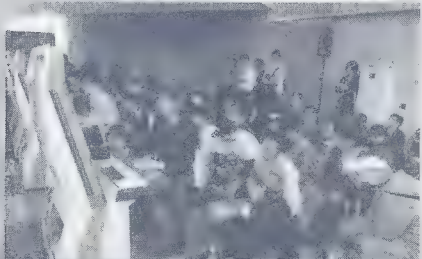
上級者でもあらためて見直すと[illegible]ムやテクニックが見つかる可能性も!

CONTENTS 2 大会情報や有名プレイヤーインタビューも充実!

新作格ゲーが登場した後にプレイヤーが気になることといえば、やはり大会情報。プレイヤーが主役となり、普段から鍛えた技を披露し、いくつものドラマが生まれる。そんな格闘ゲームの華といっても過言でない大会。

当ページではもちろん大会情報もフォローしていく。全国のゲームセンターで開催されているすべての大会をフォローするのは難しいが、編集部がピックアップした大会を掲載していくぞ。大会参加を考えている方はぜひチェックしよう!

またそんな大会で活躍しているプレイヤーにも焦点を当てていく。有名プレイヤーインタビューや大規模大会への意気込み、ゲームを含めた普段の生活など、なかなか知ることのできない上級プレイヤーの情報をお届け!

実際にプレイする"中の人"を知れば大会に参加したときや動画を見たときに楽しさがより増すこと間違いなし! 大規模大会前や後には特に更新をする予定なので、当ページと合わせて大会を楽しんではいかがだろうか。

やはり格闘ゲームといえば大会! 小規模、大規模問わず格ゲーマーがもっとも輝く場所だ!

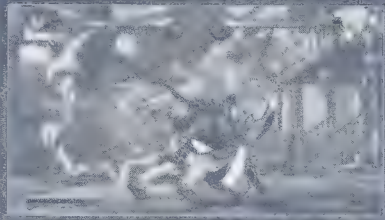
『ギルティギア』シリーズをプレイしている人で知らない人はいない暴君「小川」。彼へのインタビューも予定している。

直近の大会は?

5月5日に京都の格ゲーのメッカともいえるネオアミューズメントスペースa-choにてアークシステムワークス主催、第二回公式大会「PRE ARC REVOLUTION CUP」が開催される。

本大会はアークシステムワークスを代表する「GGXrd」、「BBCP」、「P4U2」の3タイトルで実施される、まさにアーク格ゲーのお祭りといった大会となっているぞ! 興味がある方はぜひ足を運んでみてはいかがだろうか。

先日、開催された第一回公式大会も[illegible]今回は3タイトルが追加、[illegible]

はみだし格ゲー情報 本誌Twitterアカウント(@arcadiamag)にてページの開設、更新情報告知やアンケートなども実施予定となっている。まだフォローしていない格ゲーマーは急いでフォローしよう!

アルカディアが贈る書籍、ムック、コミック発売中!!

© CAPCOM U.S.A., INC. 2014 ALL RIGHTS RESERVED.

すべての格ゲーマーに贈る 対戦格闘ゲーム専門誌

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.105

ARCADIA 対戦格闘ゲームREMIX

『ウルⅣ』を始めとした新作格ゲータイトル情報や既存タイトルのVer.Up情報、大会情報など余すことなくお届け！
格ゲーマー必携の一冊だ！

好評発売中!

定価 1287円(+税)

© SEGA

「戦国大戦界」スペシャル ファンムック第六弾

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.104

戦国大戦界 大祭 第六陣

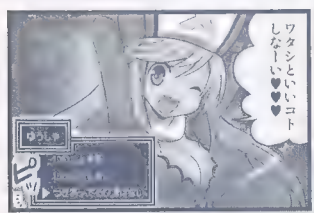
人気シリーズ第六弾が好評発売中!!
特別付録はライトノベル「四百二十連敗ガール」より【EX】島津忠恒！『戦国大戦』ファン必見の内容でお届けします！

好評発売中!

価格 1728円(税込)

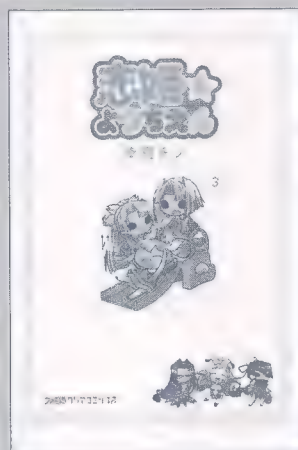
©幸宮チノ／あおいふみ

幸宮チノが贈る、中二病勇者のクソゲー漫遊記!

ファミ通クリアコミックス

RPGの人々 ～ハロー!! クソゲーワールド～

ひょんなことからRPG世界に落ちた中二病の主人公が、クソゲー世界を冒険する！ 回復が使えない僧侶、詠唱が長過ぎる魔女、戦う気が無い賢者を引き連れて、数々のクエストに挑戦する。アルカディアおよびアルカディアブログ、アルカディアTwitterなどで連載される幸宮チノの最新作の単行本化。JRPGファンのみならずウメハラ氏の格言やシューティングゲームネタなどアーケードゲームファンも思わず唸るようなネタも取り入れられたスラップスティックファンタジー。

好評発売中!

定価 950円(+税)

© BaseSon
©幸宮チノ

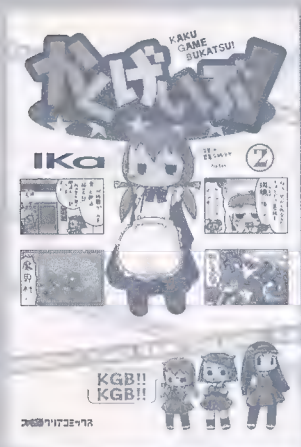
「おんなのこ三国志」今、感動のフィナーレ!!

ファミ通クリアコミックス

恋姫☆ようちえん 三巻

全寮制の幼稚園、「恋姫幼稚園」で繰り広げられる、奇想天外、ドタバタハチャメチャの「恋姫☆ようちえん」の第三巻が発売中！ こいちえんじの物語もついに大団円!? 感動のラストをお見逃し無く！

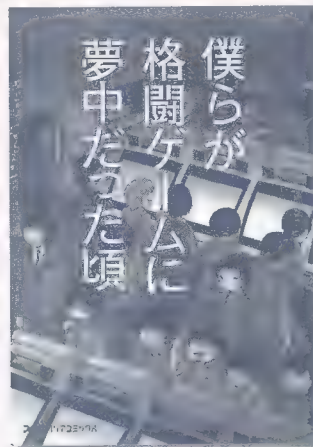
好評発売中!

定価 950円(+税)

©IKa

格闘ゲーム部よ 永遠に……。

ファミ通クリアコミックス

かくげいぶ! 二巻

格闘ゲームファンであればあるほど楽しめる格ゲーネタ満載でお届けする学園格闘ゲーム部活動物語の第二巻が発売中！ 我こそは格ゲー通という諸兄姉、一度手に取ってみてはいかがだろうか。

好評発売中!

定価 950円(+税)

キミのノスタルジックを呼び起こす!?

僕らが格闘ゲームに夢中だった頃

1990年代、格闘ゲームブームの嵐吹き荒れる青春を駆け抜けた俺たちのエッセイアンソロジーコミック集発売中!!
その面白さを、たしかみてみろッ!!

好評発売中!

定価 950円(+税)

※記載している内容や画像はすべて予定です。

株式会社KADOKAWA
☎03-3238-8521（営業）

通販サイト ebten（エビテン）

いつでも！どこからでも！
エビテンでお買い物!!
携帯電話でQRコードを読み取って即アクセス!

外部ライターによる情報漏えいに関するお詫び

このたび、アルカディア編集部の外部ライターによる、株式会社スクウェア・エニックス様のアーケードゲームに関する情報漏えいがあったことが確認されました。
このような事態が生じたことは極めて遺憾であり、株式会社スクウェア・エニックス様をはじめ、お客様、関係者の皆様に多大なご迷惑、ご心配をおかけいたしますことを、深くお詫び申し上げます。

1. 漏えいした情報について

株式会社スクウェア・エニックス様のアーケードゲーム「LORD of VERMILION Ⅲ」稼働前の新バージョン「LORD of VERMILION Ⅲ Ark-cell」に登場する“使い魔カード”の情報。アルカディア編集部が2014年2月より契約していた外部ライターが同情報についてLINE上で知人に開示。

2. アルカディア編集部の対応

当該事案発覚後、社内調査を行なった結果、当該外部ライターが情報漏えいの事実を認めたため、直ちに当該外部ライターとの契約を解除するとともに、法的処置を行なうべく、準備を進めている段階です。
また、編集責任者を懲罰委員に委ね、規定に則った処分をいたします。

アルカディア編集部では、今回の事態を重視し、再発防止に向けて外部ライターを含む委託先の管理、監督を徹底いたしますとともに、編集部内における情報の取り扱いに関しましても、より一層の強化対策を実施してまいります。

2014年4月30日

アルカディア編集部

編集人 坂本武郎

編集長 杉田哲朗

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第52回

先般発生致しました「LORD of VERMILION III Ark-cell」に関する
弊編集部の不祥事について、こちらでも取り上げさせていただきます。

「LORD of VERMILION III Ark-cell」に関する情報漏洩事件がありました

杉田 哲朗

先般インターネット上でリリースがありましたので、ご存知の方も少なくないかと思いますが、弊誌の外部ライターによる、「LORD of VERMILION III Ark-cell」に関する情報漏洩事件が発生致しました。

関係各位、また、ユーザーの皆様にご迷惑をおかけしたことを、改めてこの場でもお詫び致します。

製作にかかわるスタッフへの再教育を実施、再発防止に努めて参ります。

また、私を含む責任者は、近く行なわれる懲罰委員会での決定に応じ、懲戒処分を受ける予定となっております。

楽しみにしていた皆様が得るはずだったワクワク、緻密に展開を組み立ててきた開発チームの施策に水を差すことになったとともに、漏洩の嫌疑がスクウェア・エニックス様のスタッフの皆様におよぶなど、影響の大きさは計り知れず、我々の管理不行き届きによって生じた損害は、取り返しが付かないほど大きいと認識しております。

我々が失った信用は、もう戻ってきません。今後の活動を通して、再度ゼロからの積み上げをやるほかないと考えております。

インターネットが人々のあらゆるすき間時間にまで入り込み、社会的な活動の少なからぬ割合がインターネット上で行なわれるようになると、団体が持つ媒体でなければできなかった広範囲に及ぶ情報発信活動が個人のレベルでも簡単にできるようになり、またそうした情報発信活動を通して、個人が社会的な評価を得ることも容易になっているといえます。

情報発信がいい方向に働けば、インターネットは天井知らずの効果を発揮してくれますが、それがひとたび悪い方向に働くと、だれにもコントロール不能な社会のうねりとなって、人の人生や、団体の評価を回復不能なほどに破壊する結果をもたらしたりもします。底の見えない穴が、だれの側にも開いているのです。

それゆえに、情報の取り扱いが難しい時代だともいえます。そうした認識は、過去の苦い経験と共に心に深く刻んでいたのですが、今回の事態を未然に防ぐことができませんでした。重ねてお詫び申し上げます。

今後のアルカディアでの関連の展開は、スクウェア・エニックス様との協議の上で進めさせていただく予定となっております。

読者諸兄にもご不便をおかけしますが、何卒よろしくお願い致します。

「恋姫☆ようちえん」の幸宮先生による三国志ロードムービー

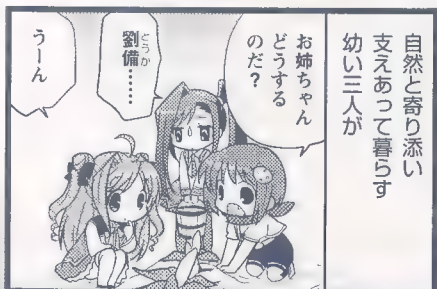
父をたずねて三国志横断 恋姫†三姉妹

恋姫村の三姉妹

たくましく生きてゆきます

おねだり上手

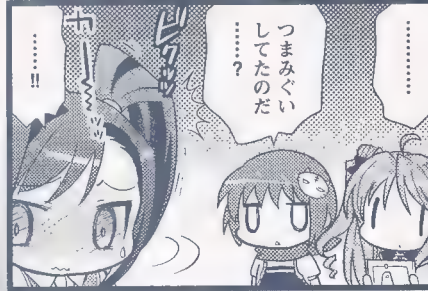
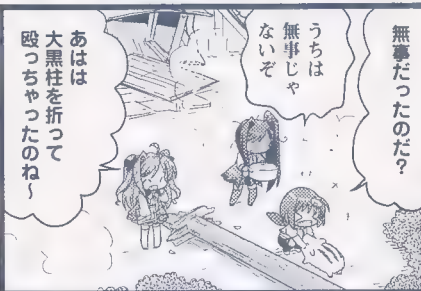
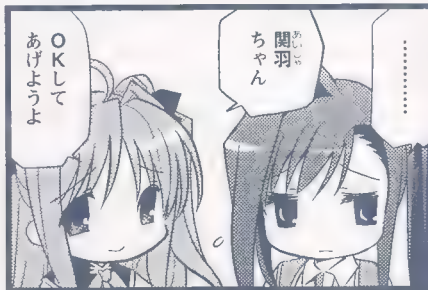
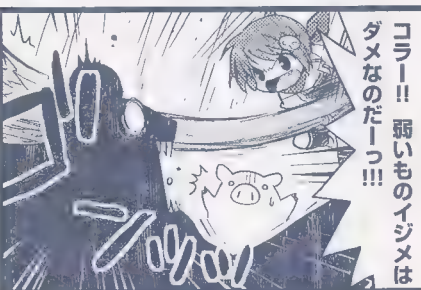
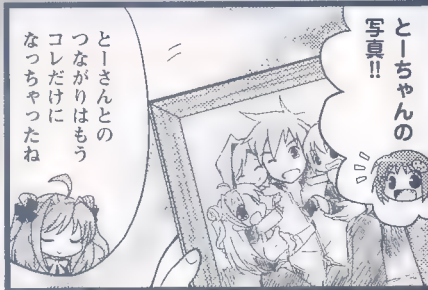
運命の子

幸宮チノ

幸宮チノ先生からのおたより

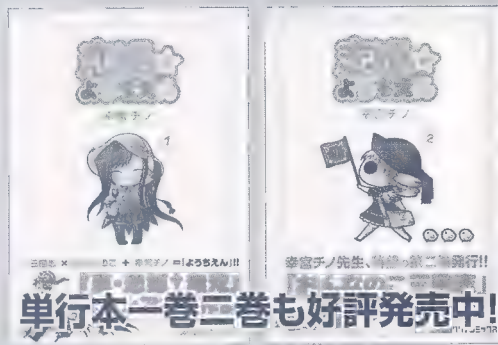
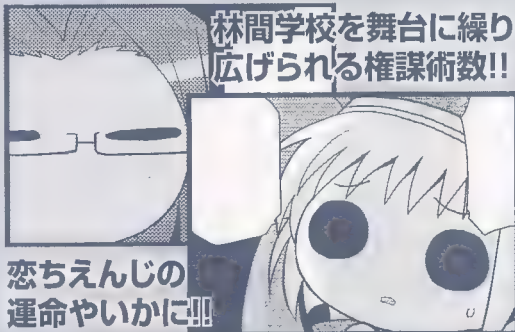
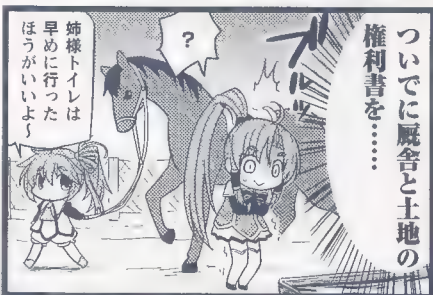
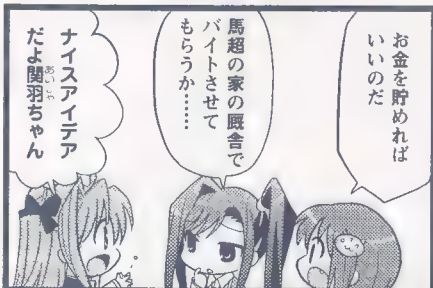
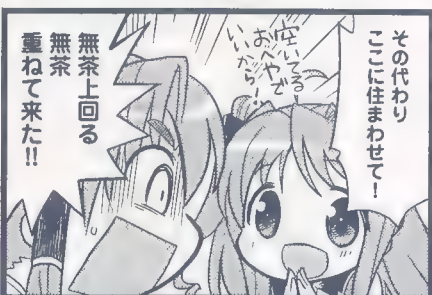
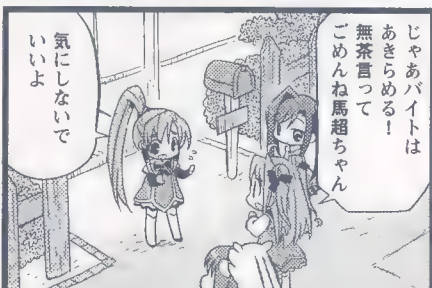
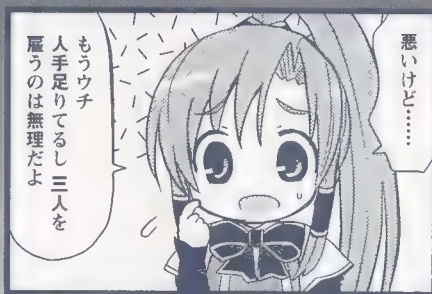
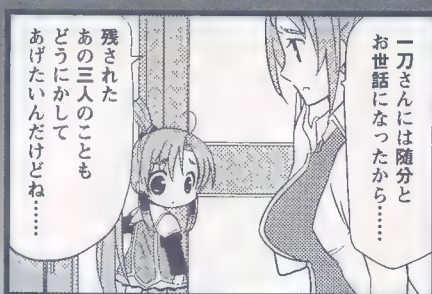
「恋姫☆ようちえん」に引き続き、また恋姫のアナザーワールドを描かせていただく機会をいただけてとってもうれしいです!
健気な三姉妹を見守ってください。

全力 張飛!

ペット

とっさの持ち物

恋姫新聞

幸宮チノ先生のようじょ三国志が見逃せない!

「三国志」×「おんなのこ」÷「幸宮チノ」=「ようちえん」!! 全寮制の幼稚園、「恋姫幼稚園」で繰り広げられる、奇想天外、ドタバタハチャメチャの「恋姫☆ようちえん」の第三巻がついに発売!! 第三巻では長坂の戦いや赤壁の戦いを舞台に大暴れ! 史実に基づいたストーリーの擬女化三国志を読めば、君も歴史通になること間違い無し!?

ぬくもり

一刀さんには随分と お世話になったから……
残された あの三人のことも どうにかして あげたいんだけどね……

あの子たちは 覚えてないだろうけど あの酷い戦争で 身寄りの無くなった みなしごを抱えて この村にやってきた
一刀さんの 屈託ない 笑顔ったら……

覚えてる……
一刀兄ちゃんの お膝の暖かさ……

馬超ったら一刀さんの お膝の上でおもらしを
覚えて ないッッ
なーんにも 覚えて ないッッ

錦馬房

悪いけど……
もうウチ 人手足りてるし 三人を 雇うのは無理だよ

そっかぁ……
突然来て 突然働かせて ほしいと言っても
無茶というものだ

じゃあバイトは あきらめる! 無茶言って ごめんね馬超ちゃん
気にしないで いいよ

その代わり ここに住まわせて!
空いてる お部屋で いいから!
無茶上回る 無茶 重ねて来た!!

提案

いーコト思いついた のだ!!
張飛たちのほうから とーちゃんに会いに 行くのだ!!

それはもちろん ずいぶん前から関羽ちゃんと 相談してきたけど
とーさまが出稼ぎに行ってる 都会へ行くにはものすごい 大金が必要なんだ

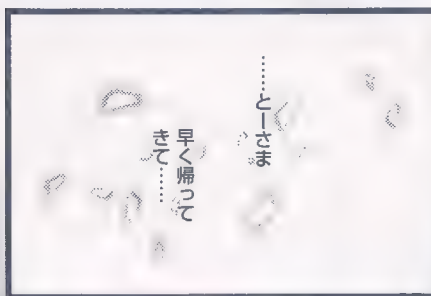
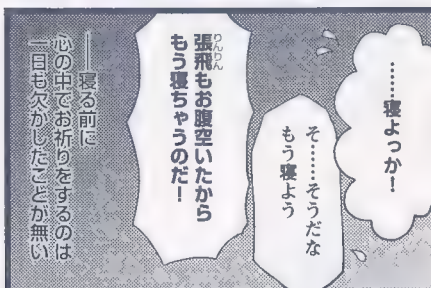
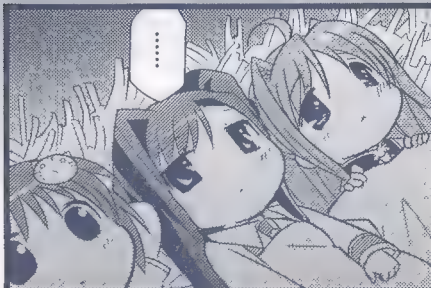
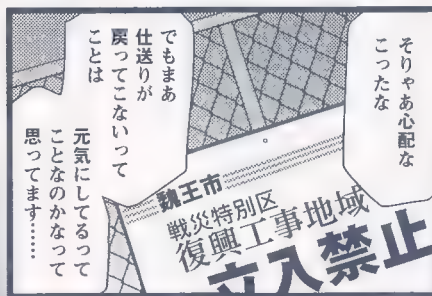
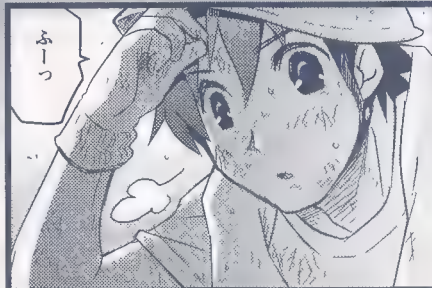
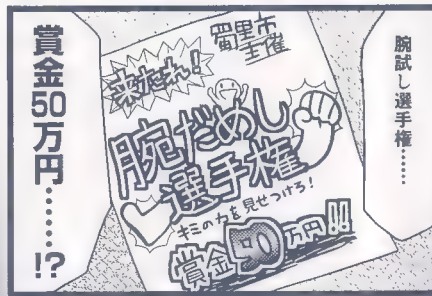
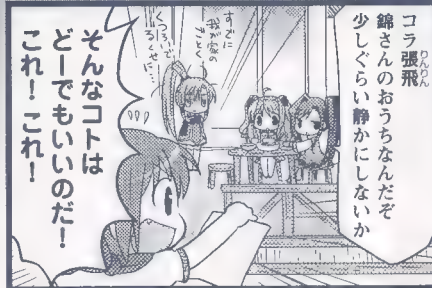
お金を貯めれば いいのだ
馬超の家の厩舎で バイトさせて もらうか……
ナイスアイデア だよ関羽ちゃん

ついでに厩舎と土地の 権利書を……
?
姉様トイレは 早めに行った ほうがいいよ~

『恋姫』シリーズ最新コミックいよいよ発進！　三姉妹は、生き延びることができるか……？

回り始める輪

都会のとーさま

星に願いを

GAME

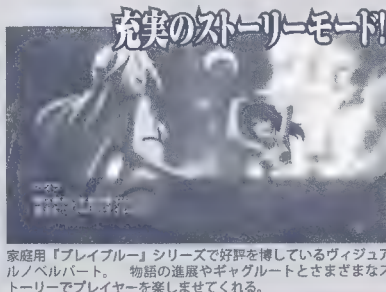
Vita版『BLAZBLUE　CHRONOPHANTASMA』、好評発売中!!

http://blazblue.jp/

　アークシステムワークスより「NESiCAxLive」にて配信、全国のゲームセンターで大人気稼働中の対戦格闘ゲーム『BLAZBLUE　CHRONOPHANTASMA』がPlayStation®Vitaで登場！
　昨年発売されたPlayStation®3版の移植に加え、追加シナリオや本作より『BLAZBLUE』シリーズを始めるユーザーにも安心なシリーズ総集編などのPlayStation®Vita版ならではの追加コンテンツが多数搭載されている。
　もちろん、メインとなる格闘ゲームパートも最新バージョンに対応、あらゆるユーザーに対し、納得の内容となっているぞ。

Vita版パッケージデザイン

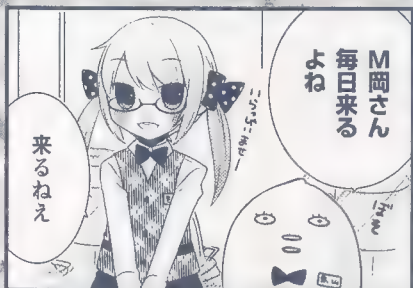
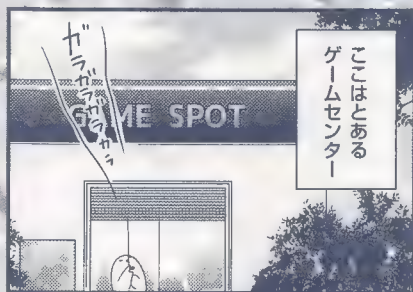
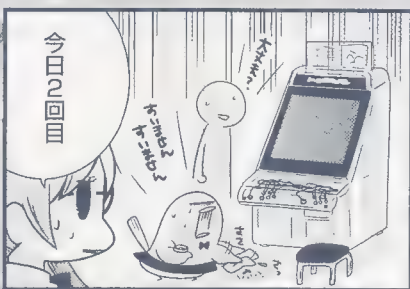
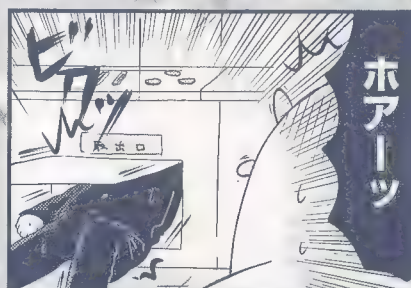
充実のストーリーモード！

家庭用『ブレイブルー』シリーズで好評を博しているヴィジュアルノベルパート。　物語の進展やギャグルートとさまざまなストーリーでプレイヤーを楽しませてくれる。

■BLAZBLUE　CHRONOPHANTASMA
■対応機種：PlayStation®Vita
■希望小売価格
・Vitaカード版：5800円＋税
・ダウンロード版：5800円
■ジャンル：2D対戦格闘＋ヴィジュアルノベル
■プレイ人数
・オフライン時：1～2名
・オンライン時：2～8名

スペシャル企画!!　タカトウアユミ先生によるゲーセン店員ものがたり

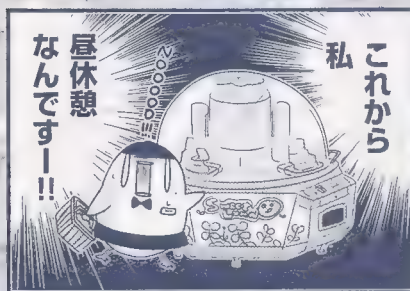
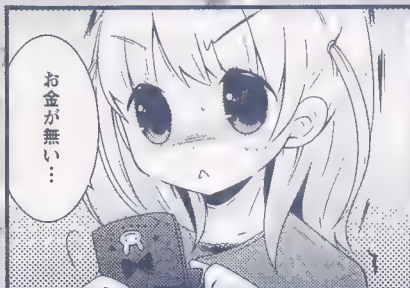
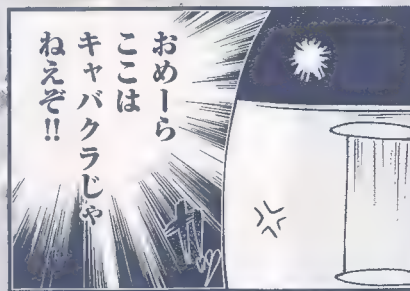
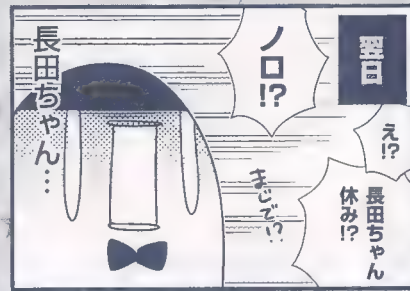
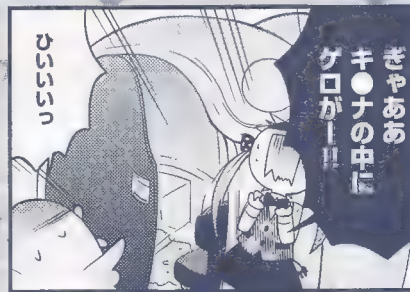
アーケードゲーマーがアーケードゲーマーのために送ります!元ゲーセン店員というタカトウ先生のゲーセン日常系コミック!!

タカトウアユミ

開店あるある

メンテあるある

クレーンゲームあるある①

タカトウアユミ先生Profile

二次元アイドルが生きる糧。『アイマス』は美希P、『艦これ』は佐世保鎮守府。わりと人見知りな元ゲーセン店員。数々の商業コミックやイラストを発表するかたわら、同人サークル「リズミカ」でのろのろと活動中。

新感覚ゲーセンものがたり！ タカトウ先生へのお便りは編集部まで!!

クレーンゲームあるある②

美人店員あるある

キ●ナあるある

GAME

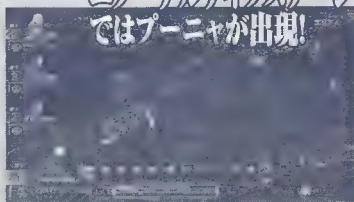
『スティールクロニクル ヴィクトルーパーズ』、スペシャルコラボ企画開催中！

http://www.konami.jp/am/steel/

『スティールクロニクル ヴィクトルーパーズ』にてGWスペシャルコラボ企画として、『エターナルナイツ勇者覚醒』との連動イベントが開催中！

コラボ武器や今までに無いダンジョン風ステージなどコラボならではの要素がたっぷり詰まった魅力的なイベントなっているぞ。また、期間は5月13日(火)の24:00までとなっているので、スティクロプレイヤーは忘れずにプレイしよう！

コラボ武器「ピコピコハンマー」

エターナルナイツステージではプーニャが出現！

ステージに出現するプーニャを倒すと稀に、キーパーツ"プーニャの肉球"や"プーニャゼリー"を獲得できるぞ。プーニャキーパーツを集めてコラボ武器を手に入れよう！

プーニャ

『エターナルナイツ』でおなじみのプーニャ。なお期間中に『エターナルナイツ』で遊ぶと、コラボ武器生産に必要なキーパーツのドロップ確率が上がる。

(題字：トライアングルサービス 藤野社長)

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。
古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

2014年2月16日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade		4,002,400	UMC(275)	ALL かすみ 2本先取	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店(東京)
P4U2	スコアアタック・EASY	15,176,280	P	ALL 鳴上	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	スコアアタック・SAFETY	14,826,440	か	ALL 鳴上	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
カラドリウスAC	アーケード・ケイ・カスタマイズなし	93,454,570	KTN 秩序よりも欲望を♥	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	アーケード・マリア・カスタマイズなし	75,070,637	NDA	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズなし	81,740,116	NDA	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	アーケード・ソフィア・カスタマイズなし	91,387,737	KTN 君の銀の庭♥	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オリジナル・マリア・カスタマイズあり	61,536,210	メロンおじさん	ALL ノーミス 残ボム7	スポラ九品寺(熊本)
	オリジナル・ソフィア・カスタマイズあり	61,420,360	メロンおじさん	ALL ノーミス 残ボム9	スポラ九品寺(熊本)
	オリジナル・アレックス・カスタマイズなし	48,843,957	バレンヌ帝国皇帝AKF	ALL 残×5 ボム×0	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店(東京)
	オリジナル・ケイ・カスタマイズなし	60,797,249	KTN 祝!叛逆の物語♥	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オリジナル・マリア・カスタマイズなし	44,058,356	KHK	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	オリジナル・カラドリウス・カスタマイズなし	44,023,287	TEN	ALL 1ミス ソロ	個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫)
	オリジナル・ソフィア・カスタマイズなし	58,324,697	KTN 私はカボチャ♥	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オリジナル・マリア・カスタマイズなし	44,058,356	KHK	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
ファントムブレイカー アナザーコード		6,625,530	そ	ALL インフィニティ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
Crimzon Clover for NESiCAxLive	TIME ATTACK・TYPE-Ⅰ	94,700,070	えび店長	ALL ノーミス BC3516 ver1.03	Game in えびせん(東京)
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅱ	101,489,070	KDK-TAKEYUKI	ALL ノーミス ver1.03	Game in えびせん(東京)
	UNLIMITED・TYPE-Ⅰ	8,330,425,525,580	GFA2-ISO	ALL 残×1 ver1.03	Game in えびせん(東京)
	UNLIMITED・TYPE-Ⅲ	7,487,076,329,110	GFA2-ISO	ALL 残×3 ver1.03	Game in えびせん(東京)
	UNLIMITED・TYPE-Z	9,553,605,609,420	GFA2-ISO	ALL 残×5 ver1.03	Game in えびせん(東京)
エスプガルーダⅡ	タテハ	1,006,663,918	NIG@MIRAEDA	ALL 枠6 ライフ5 バリア75%	個人申請 スポーツランド ウイング(静岡)
ゲーセンラブ。プラス ペンゴ! Ver.1.00	コンバットジール	2,440,163	Ryu-TSP	ALL パワーアップ面189万連なし	個人申請 ビッグバン滝川店(北海道)
ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII CLIMAX		7,541,700	う	ALL ケンスウ、カラテ、大門	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	オリジン Kゾーン	212,710,600	ねこぴ	ALL ルートC-F-K	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	外伝 Jゾーン	263,784,000	STT ㊙	ALL C-F-J	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	セカンド Zゾーン	212,035,750	T^3-CYR-ATS	ALL QUZ	個人申請 ROUND1スタジアム札幌北21条店(北海道)
	ネクスト Hゾーン	188,065,300	KU@AKIBA	ALL A-D-H	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	レジェンド Zゾーン	282,120,400	ACHIGANO	ALL QUZ 今後も継続	個人申請 ROUND1スタジアムさいたま・栗橋店(埼玉)
怒首領蜂最大往生	タイプA・レーザー・陽蜂	1,305,392,775,160	TAB-T.N	ALL-陽 オートボムON	個人申請 ゲームエース南八幡(千葉)
	タイプB・エキスパート・陰蜂	1,198,245,483,812	ろき@JAP氏すみません(ヽ´ω`)	5-陰 オートボムON	個人申請 タイトーステーション天神(福岡)
	タイプC・エキスパート・陰蜂	1,007,733,640,245	ろき@ペケ氏に感謝!!	5-陰 オートボムON	個人申請 タイトーステーション天神(福岡)
イメージファイト		1,892,300	大波今まで有難う! WGFC-DUE	ALL 連同付 2-7 青×3	個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫)
グレート魔法大作戦	カルテ	96,053,360	ACR	ALL お宝 108/108	個人申請 トライアミューズメントタワー(東京)
極上パロディウス	ひかる	5,253,600	みっしー@20周年	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	ミカエル	5,227,200	CBてんぷら@20周年	ALL 連付	Game in えびせん(東京)
ジー・ストリーム G2020		13,221,330	R.	ALL 連付 2P側	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
式神の城	???	5,999,970,630	二番の男@未完	ALL ノーミス	Game in えびせん(東京)
ストライカーズ1945	メッサーシュミット	2,350,900	大波今まで有難う! PPR-KTL-IZK	全2周クリア Aボタン連付 1-1ロシア	個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫)
ストリートファイターⅡ	リュウ	1,837,900	DKO職人	ALL P×22 D×68 爪×6 ブランカスタート	個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫)
戦国ブレード	アイン	2,488,900	伊丹魂ビッグウェーーーブ	全2周クリア ショットボタン連付 クリア時残機×0	個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫)
空牙	シルフ	5,009,560	ONNK-UGF(満里奈派)	2周 ALL シルフ 連付	Game in えびせん(東京)

新たに追加・変更されるルール

GUILTY GEAR －Xrd SIGN－

アーケードモードにて、キャラクターごとにスコアで集計します。集計部門は【ソル】、【カイ】、【メイ】、【ミリア】、【ザトー】、【ポチョムキン】、【チップ】、【ファウスト】、【アクセル】、【ヴェノム】、【スレイヤー】、【イノ】、【ベッドマン】、【ラムレザル】の13部門です。
ボタン配置の選択、カードの使用の有無につては問いません。
[工場出荷設定:OPERATION TYPE:NORMAL、COM LEVEL:NORMAL、COM ROUND:2ROUND]

各種ネットワーク配信タイトルについて

NESiCAxLive、ALL.Net P-ras MULTI などで配信されているタイトルは、アップデートによりゲーム内容が変更される場合があります。それに伴った集計ルールに変更がある際は、本誌公式サイト(http://www.arcadiamagazine.com/)やブログ(http://www.famitsu.com/blog/arcadia/)等で告知します。

次号の集計

●締切について:2014年5月分の集計では2014年5月18日までに出たスコア(5月21日消印有効)、6月分は6月15日までに出たスコア(6月18日消印有効)を対象とします。
●申請ついて:「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ターボフォース	旧Ver.	1,723,100	まつお(I.O)	面数3-21-4、2-2、2-6、3-2でミス	個人申請 BIG WAVE 伊丹店(兵庫)
デイトナUSA2 パワーエディション	中級	2'44"754	セツナトリップ/feat.IA	HARD車:レースモード(まだ伸びる!?)	個人申請 クラブセガ秋葉原新館(東京)
天地を喰らうII	魏延	4,680,050	大波スタッフの皆様お世話になりました	ALL D×2	個人申請 BIG WAVE 伊丹店(兵庫)
ドラゴンブレイズ	イアン	4,190,700	三茶鮫	2周ALL 連付	Game in えびせん(東京)
ナイトストライカー	Qゾーン	91,801,880	JMB-なかっぴ	ALL Eゾーン バリ合体、ハズレ破片	個人申請 Hey(東京)
	Rゾーン	97,362,510	ONNK-なかっぴ(たまき派)-パオパオ	ALL いっぱい逃した。	個人申請 Hey(東京)
ファイヤーバレル		12,005,200	hamami	ALL 連付 2P側	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
魔法大作戦	チッタ	3,911,680	戦国人	2周ALL 連付 1周204.9万 残4	個人申請 プレイランドエフワンR(宮城)

2014年3月16日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
カラドリウスAC	アーケード・カラドリウス・カスタマイズあり	94,479,550	AFO	ALL ノーミス	個人申請 GAME'S WiLL 一乗寺店(京都)
	アーケード・マリア・カスタマイズなし	77,165,485	そうかのP	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズなし	84,982,225	鳥貴族	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	アーケード・ソフィア・カスタマイズなし	92,676,159	KTN プラズマレーザーが気持ちイイ♥	ALL ノーミス	個人申請 バイパスレジャーランド藤江新館(石川)
	オリジナル・アレックス・カスタマイズあり	61,464,780	KTN-HOM	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オリジナル・ケイ・カスタマイズあり	61,487,950	KTN 美と儚さと彼岸花	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オリジナル・マリア・カスタマイズあり	61,691,338	KTN 春、奉迎、ほむ様を当家に♥	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オリジナル・カラドリウス・カスタマイズあり	61,456,949	KTN モス作品ラッシュに大興奮♥	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オリジナル・ソフィア・カスタマイズあり	61,598,429	KTN ソフィアさんとの時間♥	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オリジナル・リリスの悪夢・カスタマイズあり	61,176,329	KTN-HOM	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オリジナル・アレックス・カスタマイズなし	51,758,528	バレンヌ帝国皇帝AKF	ALL 残×5 ボム×0	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店(東京)
	オリジナル・カラドリウス・カスタマイズなし	44,627,507	TEN	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
ファントムブレイカー アナザーコード		6,779,440	S	ALL インフィニティ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
Crimzon Clover for NESiCAxLive	ORIGINAL・TYPE-I	7,914,158,396,470	ネーブルさん	ALL 残×2	Game in えびせん(東京)
	ORIGINAL・TYPE-II	6,854,305,806,600	RET@まんじゅうこわい	ALL 残×3 ver1.03	Game in えびせん(東京)
	UNLIMITED・TYPE-I	10,085,938,452,390	GFA2-ISO	ALL 残×2 ver1.03	Game in えびせん(東京)
	UNLIMITED・TYPE-II	10,026,715,815,060	GFA2-ISO	ALL 残×3 ver1.03	Game in えびせん(東京)
	UNLIMITED・TYPE-III	8,250,965,148,680	GFA2-ISO	ALL 残×1 ver1.03	Game in えびせん(東京)
	UNLIMITED・TYPE-Z	10,208,691,229,910	GFA2-ISO	ALL ver1.03	Game in えびせん(東京)
ザ・キング・オブ・ファイターズXIII CLIMAX		7,621,700	P	ALL ケンスウ・カラテ・大門	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	オリジンKゾーン	212,782,800	ねこび	ALL ルートC-F-K	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	外伝Jゾーン	264,636,100	STT ㊤	ALL ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	ネクストIゾーン	167,620,100	KU@AKIBA	ALL A-D-I ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
怒首領蜂最大往生	タイプA・ショット・陰蜂	156,577,463,506	rkb@店員様に感謝	5-陰 5面突入時 ランク5	個人申請 プラザカプコン土浦店(茨城)
	タイプC・ショット・陰蜂	1,314,310,910,618	KFI-SKY	5-陰	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
スーパー上海ドラゴンズアイ	パラダイス	271,400	SAL	ALL	Game in えびせん(東京)
空牙	シルフ	5,046,860	シエンタ@UGF	2周ALL シルフ ノーミス 連付	Game in えびせん(東京)
マクロス2		4,660,800	こいずみ	ALL エキスパート 連付	Game in えびせん(東京)
ミスタードリラーグレート	北極	2,321,975	大出ねこ氏に感謝 HTR-YAS	ALL 連付 タイゾウ	デイトナIII(埼玉)

ハイスコア通信 ●えびせんを嫌いになってもえの木を嫌いにならないでください。(えの木／高知)

お詫びと訂正
『アルカディア』162号にて、店舗データに誤りがありました。扇が丘レジャーランドの所在都道府県は、石川県が正しい情報となります。
また、スコアネームと備考の欄にて、一部の文字データが正しく表示されていませんでした。該当欄内の「~」は、正しくは「♥」となります。
以上につきまして、ここに訂正するとともに、関係者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

GET THE TOP SCORE!!

■『カラドリウスAC』は、カスタマイズありのほうが頭打ち気味ということで、カスタマイズなしやオリジナル部門数で多く申請がありました。こちらのほうがシンプルな分、細かい部分の詰め甲斐は高いでしょう。
■『Crimzon Clover for NESiCAxLive』は UNLIMITED MODEでISO氏が4冠を達成。うち3部門において驚異10の10兆点オーバーを達成しています。ロックオンシュートフラッシュの使用パターンの進化により、飛躍的にスコアが高まっています。。
■まだまだ熱い『怒首領蜂最大往生』はタイプA・ショット・陰蜂で大幅にスコアアップ。素点フロー可能なことが発覚してから着実にスコアを伸ばしているタイプC・ショットにも依然注目です。
■『エスプガルーダII』(タテハ)は10億突破のとんでもないスコア。残機6残ボム5という結果は恐るべきものですが、ここからまだスコアを伸ばせそうです。
■久しぶりの更新となる『ファイヤーバレル』はオーソドックスなタイプの縦スクロールシューティング。2P側のほうが敵弾に狙われにくいという変わった仕様があります。集計ルールでは、1P2Pを問いません。
■スコア集計店ではありませんが、これまで数多くのスコア申請があったBIGWAVE伊丹店が2014年2月に閉店となりました。そのため、いつもにも増して多くの申請が寄せられました。中では『ストリートファイターII』(リュウ)が目を引きます。本作はできるだけ多くのラウンドでダブルK.O.を取るのが稼ぎの基本となるため、かなりの根気と集中力を要求されます。今回の更新は、まさに執念の結果といえるでしょう。

注意事項
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail : hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON ―奥付―

EDITOR's NOTE

●本誌より少し前の4月18日に、「アルカディア 対戦格闘ゲームREMIX」が発売になっています。「ULTRA STREET FIGHTER IV」を50ページ超で特集。ヒートアップする対戦シーンをサポートしております。本誌から暖簾分けをした増刊的な内容ですので、本誌共々よろしくお願いします。(杉田)

●何気なく戦国大戦.NETを見ていたら、武将カード使用回数、計略使用回数、撤退や攻城まで、ほぼすべてが【1.0SS】阿国が独占していた、おならマニアとなっていました。攻城くらいは別武将かと思ったんですが(汗)。(コメントでご協力いただきました皆様、ありがとうございました! シンドウ)

●詳細は編集長コラムに譲りますが、非常に心苦しい事案がありました。『LORD of VERMILION III Ark-cell』の記事を楽しみにしていた読者の方々、関係者の方々に改めてお詫び申し上げます。挽回すべく精進致しますので、今後ともよろしくお願い致します。(霜田)

●今月は『GUNS』のインタビュー企画はトッププレイヤー、そして開発者のお二人からお話をお聞かせいただきました。話し手の感情や考えと直に触れ合えるという機会は非常に貴重で、インタビュー中は思わず胸が熱くなってしまいます。編集やっててよかった。(イレイザーのモルボル・ナカムラ)

●今月は兄弟誌ともいえる「アルカディア対戦格闘ゲームREMIX」を作りながらの並行作業ということで、なかなかのハードスケジュール。でも、仕事帰りに寄ったゲーセンでの盛り上がりを見ると、気分も高揚しますな。ということで、『ウルIV』特集の兄弟分もヨロシクです!(itakyo)

●昨年の4月より本編集部でお世話になっておりますが、もうすぐ一年たつということでなかなか感慨深いものがあります。最初の後記を見直すと刺激的な出来事が多くと書いてありますが、そんな日常は今でも変わっていませんね。今年も一年、全力で頑張りたいと思います。(テラダ)

●日に日に最大HPが下がるのを感じる劣化編集者です。今井神先生のIT用語解説コミック「あんごろもあちゃんの地球侵略にっき パーフェクト」と超ボリュームのイラスト集「ビジュアルコレクション ニライカナイ」が6月13日に発売予定! あとすげー漫画を企画中! えっ、コミックウォーカー!?(松D)

●締め切りという名のつらい現実と闘った伝タクは疲れてるみたいだから、孫尚香ことシャオが代わりにここを埋めちゃうよ! 『恋姫†演武』が稼動したら、より一段と綺麗になったシャオにみんな会いに来てね! 恋姫コーナーを盛り上げるために、応援やお便りも待ってるんだから!!!(孫尚香&伝タク)

STAFF

■編集主幹 浜村弘一 ■発行人 青柳昌行 ■編集人 坂本 武郎
■編集長 杉田 哲朗 ■副編集長 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/松浦 大輔/新藤 剛/中村 翔/寺田 智
■編集協力(五十音順) age/飛鳥/伊勢猫/ウメハラ/H.H/OYZ/げっつ☆先生/がーくん/C・LAN/コイチ/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/ちくわ/伝説のオタク/ハナダ/凡/魔法のランプ/マンモス丸谷
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン 久保田 シンヤ/安井 朋美/佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順) Studio T/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光
■イラスト・漫画家(五十音順) 天野シロ/いちみやひろし/今井神/げっつ☆先生/タカトウアユミ/TORI/幸宮チノ
■マーケティング企画局 高津 利浩/堂前 秀隆/福島 慶総/片岡秀行
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/梅山 達夫/青木 宏行
■宣伝部 池田 敦子/浅川 貴之
■セールスプランニング部 酒井 朋喜/与那覇 学/廣原 洋祐/福島 陽平/関川 雄介
■コンテンツプロデュース局 木村 英紀/兎束 龍憲/請地 良介/今井 達弘
■編集総務 原 正典/渡辺 千恵子
■業務部 黒井 伸哉/岡 寛之

『アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、特殊付録(DVD・各種シリアルコード、カードなど)が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信いたしません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

to the reader

NOTICE ―次号予告―

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

『Ver.2.0』キックオフ!

WCCF12-13

最新の情勢や攻略情報をお届け!

ULTRA STREET FIGHTER IV

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!
NESiCAxLive、ALL.Net P-ras MULTI配信ゲームにも要注目!

NEXT NUMBER 164は

2014年6月30日(月)発売予定

ライター募集中!!

アルカディア編集部では本誌及び各種ムックの原稿を書いていただけるライターを募集しております。

■募集要項 編集やライターなど実務経験のある方や編集知識をお持ちの方、アーケードゲームに造詣が深い方、実力次第では未経験者も歓迎致します。

■必要書類 ①履歴書(PCのメールアドレスを明記してください)②自由課題(ゲームの紹介文や攻略情報、コラム、企画など 形式は自由)

必要書類を各種ファイル形式にて以下のアドレスまでお送りください。
arcadia-contact@arcadiamagazine.com
応募から2カ月が過ぎても編集部から連絡が無い場合は不採用となりますのでご了承ください。

CONTRIBUTE ―投稿―

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿、猛者通信
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

各コーナーへの投稿締め切り
8月号/5月16日(金)必着
10月号/7月15日(火)必着
12月号/9月16日(水)必着
※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

アルカディア6月号 [No.163]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.163
第15巻 第3号 通巻第163号 平成26年4月30日発行・発売(偶数月1回30日発行・発売)
雑誌 11447-06
■発行/株式会社 KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 03-3238-8521(営業)
■企画・編集/エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(ナビダイアル)

十兵衛たちの前に立ちはだかる怪物の正体は……？

『怪物退治（かいぶつたいじ）』……!!!

うそん!!

次号に続く!!

➡本作品は巻末からお読み下さい。

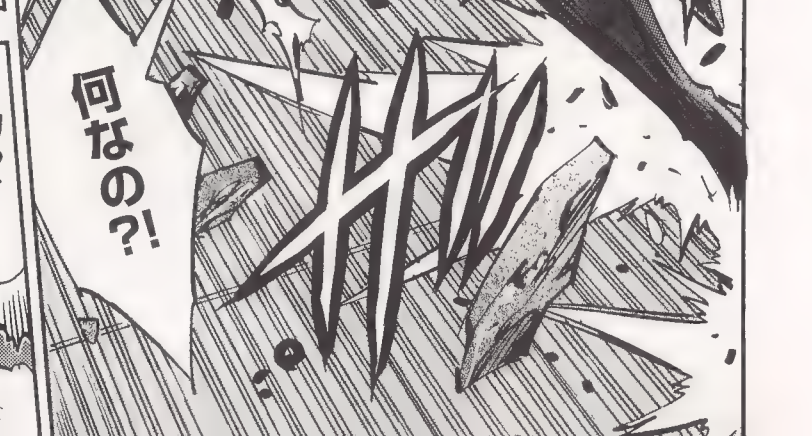
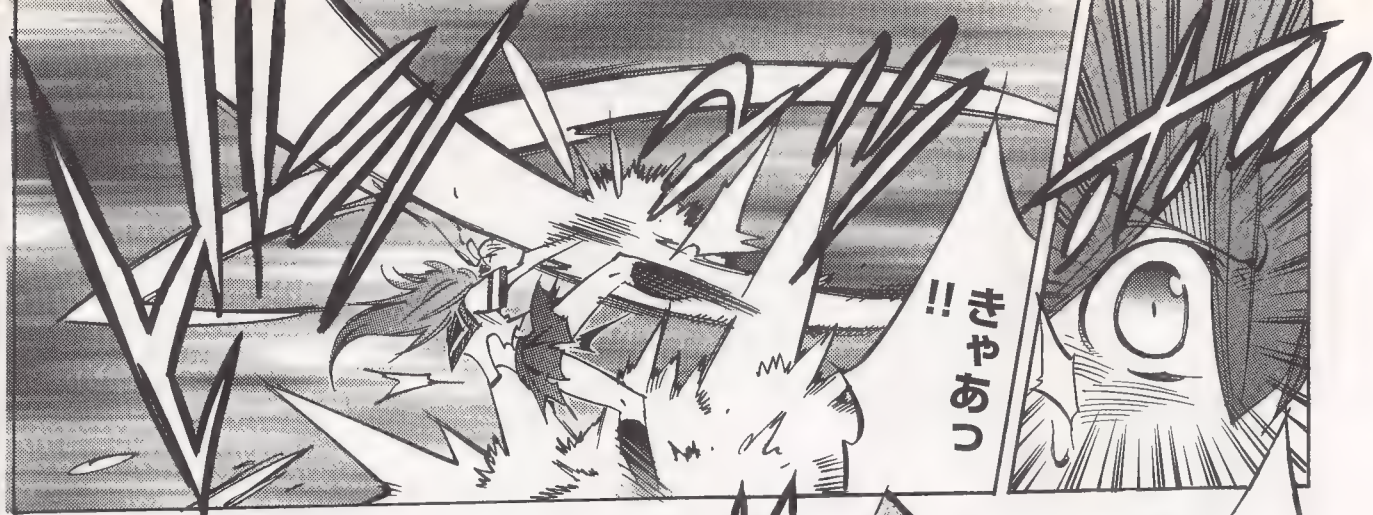
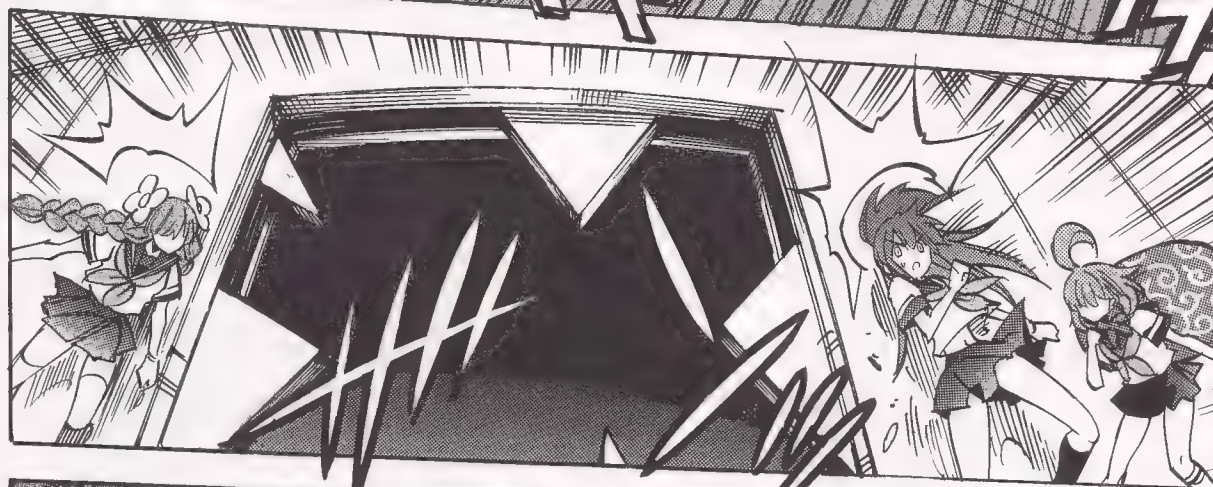
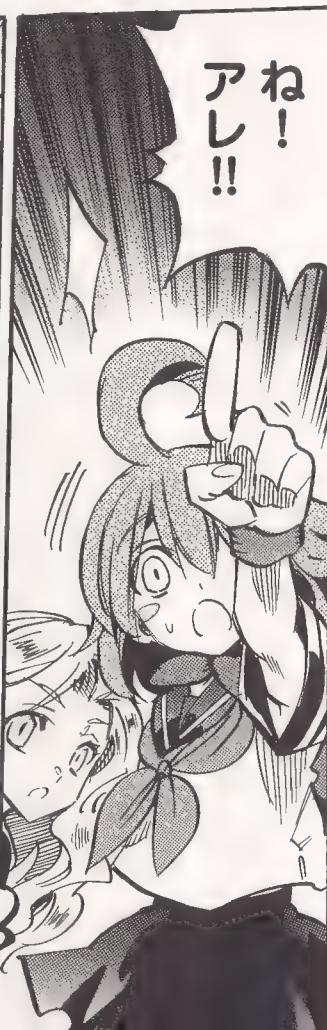
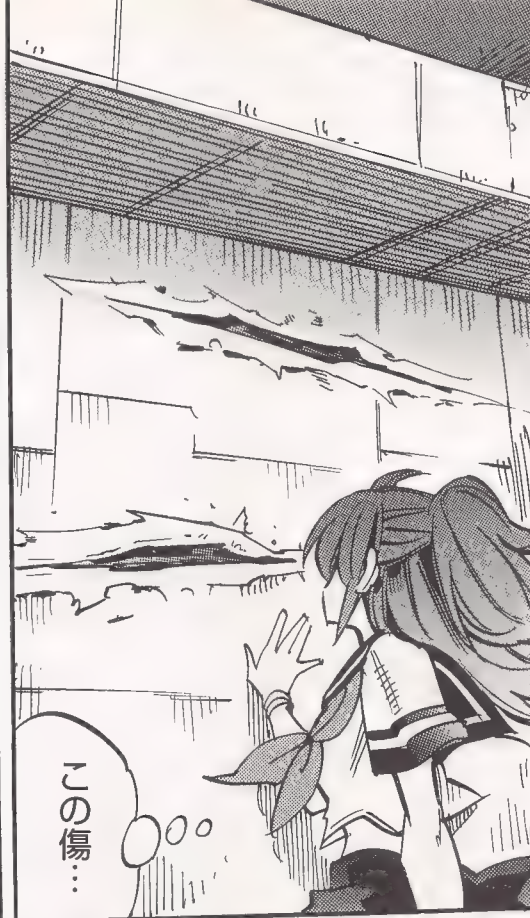
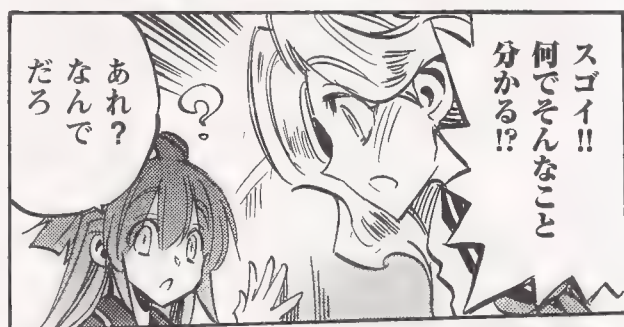
きゃあっ!!
ジューベー!!
しっ!!
何なの?!
どうやら…『肌ケア』にもう一つ加えて…
『ハダカケア』にしないといけないみたいですわ
カって…?
まさか

アレ…金庫室じゃないの?!
シッ!!
ってことは犯人が中に……!!
ええ!! 気を付けて…!!

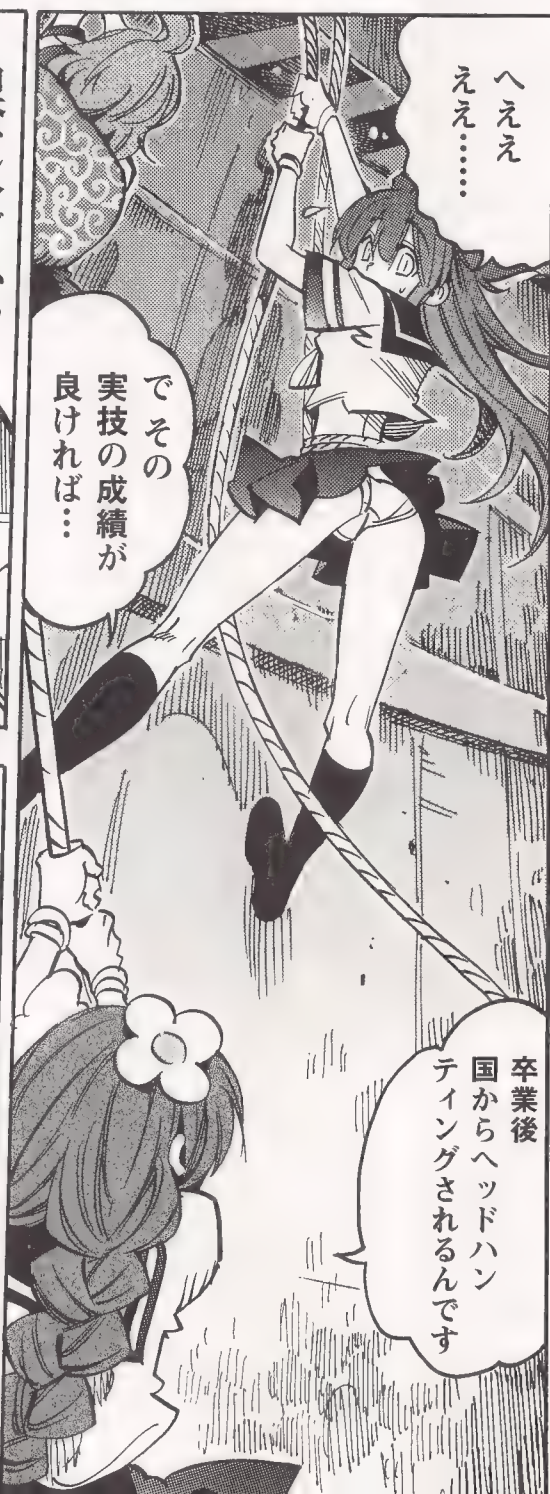
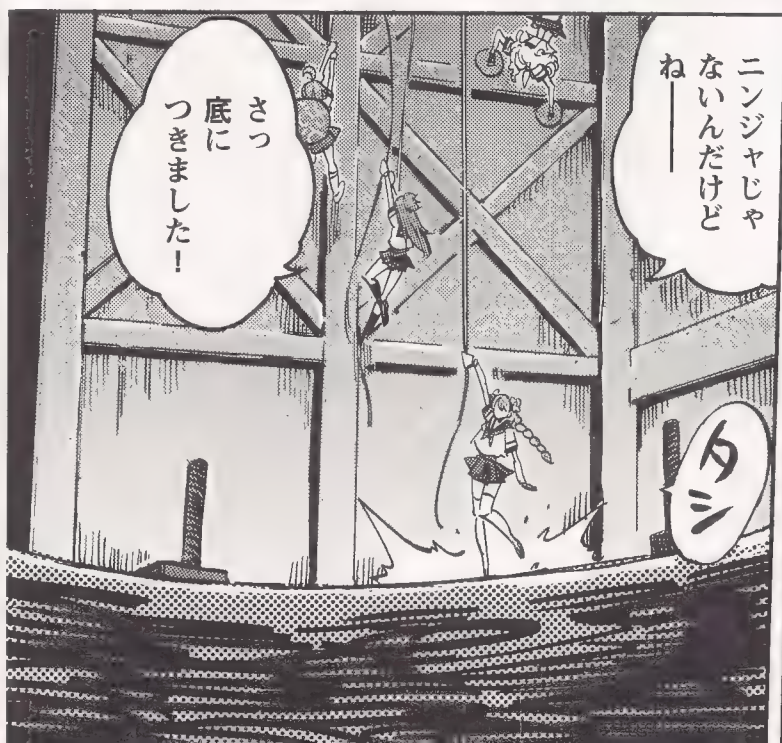
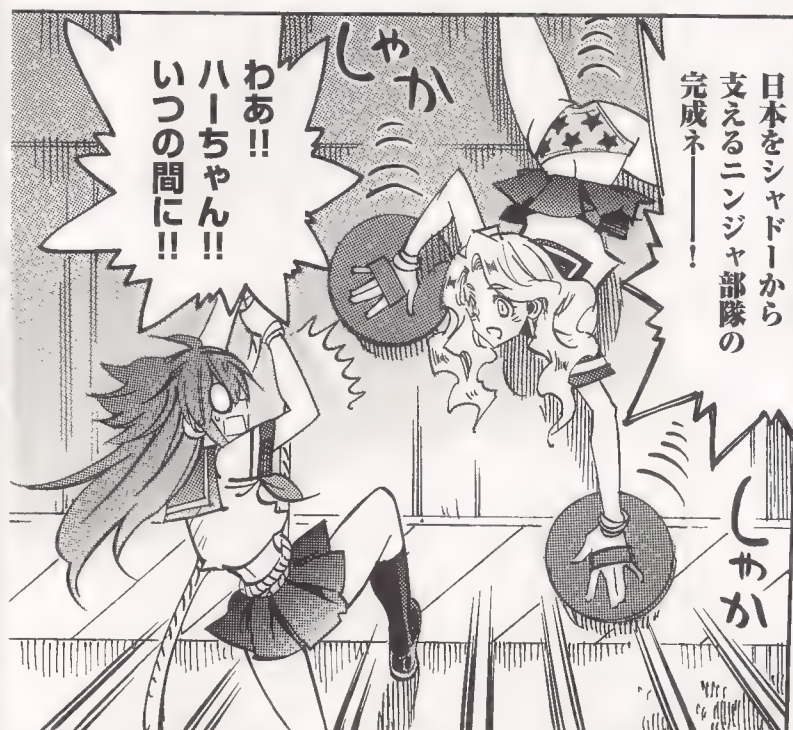
この傷…

このピッケルで削ったみたいなキズ…
つい最近付いたものだ…
え？
ほんの数十分前とか…!!

スゴイ!! 何でそんなこと分かる⁉
あれ？なんでだろ

ね！アレ!!

というわけで…今回の『任務』はこの三友銀行の金庫室の警護です
ってことはウチの学校警察より上なの?!
上というか…やっかいごとを頼まれるなんでも屋ってカンジね
最近系列の銀行の地下金庫室が襲われる事件が多発してるの
ただあまりにも奇怪な現場だから…警察ではお手上げ…
学園に調査依頼が来たって訳です
しつもん!なんでロープでおりてきたの?
そうそう!
この銀行は土曜の夜から月曜の朝までエレベーターを止めて…地下の金庫室へのルートを無くしてしまう防犯対策をとってるの
あなるほど
それでも犯行は行なわれている…ってことで調べに来たの
……
アレ?
ボヤア…

へえええ……
でその実技の成績が良ければ…
卒業後国からヘッドハンティングされるんです
日本をシャドーから支えるニンジャ部隊の完成ネ――!
しゃか
わぁ!! ハーちゃん!! いつの間に!!
しゃか
ニンジャじゃないんだけどね――
さっ底につきました!
タシ

エ？ハイ……
お肌は大事ですけど何でこんな時に……
そういうことじゃないんだよ☆
エ？

『破壊(ハカイ)』・『奪還(ダッカン)』・『警護(ケイゴ)』・『暗殺(アンサツ)』……
これが私達の特殊任務の正体……!
頭文字を取ってハ・ダ・ケ・ア!

特殊任務？
そう
ピ
例えばこんな
エエエエエエエエ?!

そうか…
カン
ウチの学校の生徒はみんなご先祖様の霊と一緒なんだ…
カン
そーだよ！

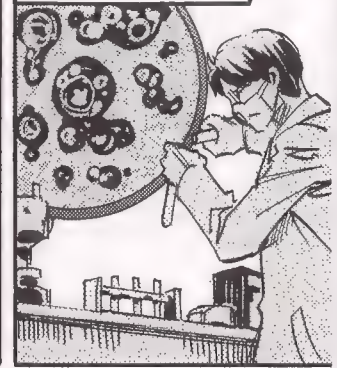
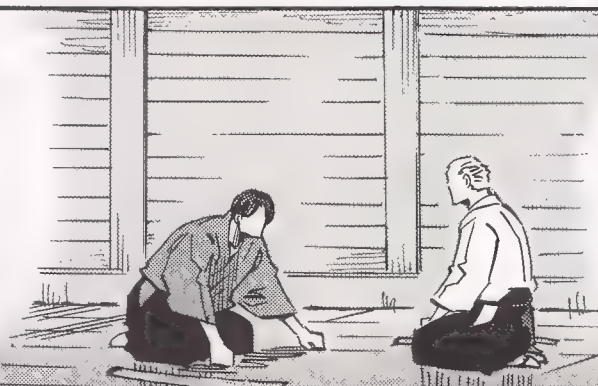
じゅーべーはうちの学校のことなんて聞いてたの？
え？
カン
カン

えと…自由な校風でエリートコースだから将来は安泰だって…
あははは！

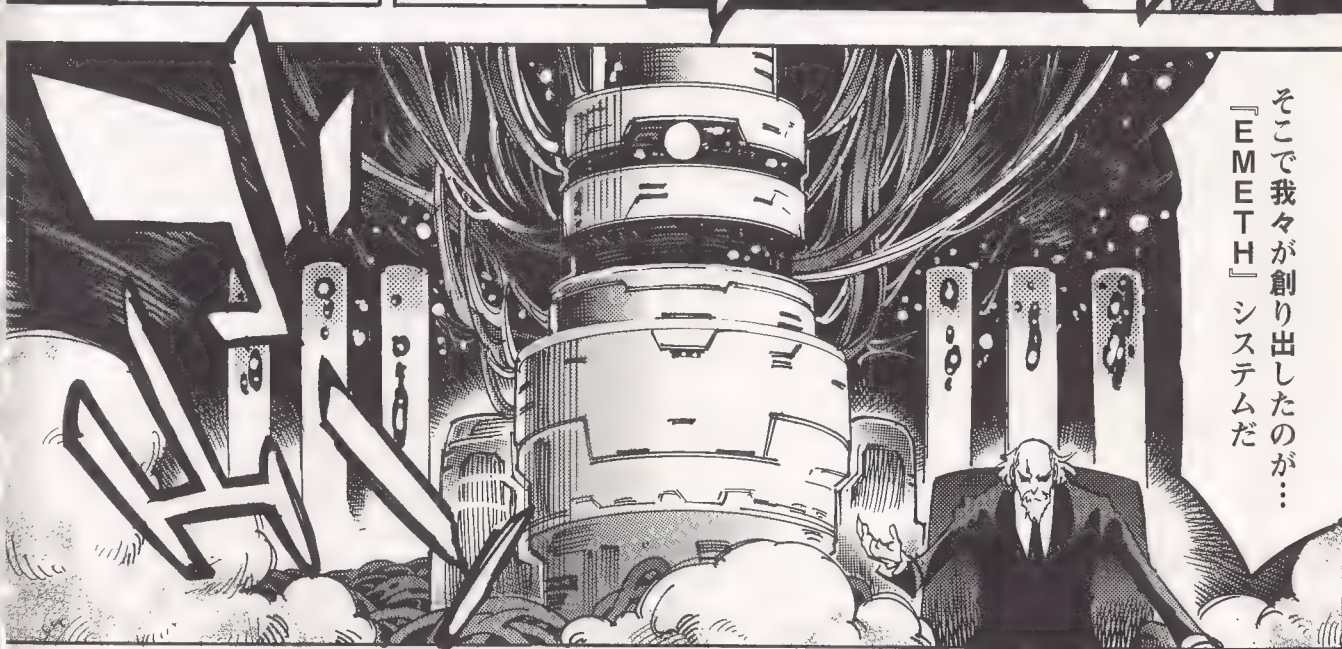
確かに服装とか校則は結構自由だし…将来の稼ぎは充分だから…
ある意味エリートコースだけどね

将来の稼ぎって？剣道の師範とか？
ううん！上級生になると『仕事』が来るんだよ！
チョーホーキカンもまっ青の特殊任務！

だが…我が校の生徒達に
憑依がある限り…
素人からのスタート
ではない…
先祖が極めきれな
かった剣の道の続きを
極め続けることが
できる…!!
代が変わっても
強さはそのままの
コンティニュー…!!
すばらしい…!!
最強の士を
作る…!!
それこそが
我が学園の
目的だ…!!

だが…中世錬金術のように…我が国では全く別の分野で成果を上げていたのだ…!!
それが…
『魂の発見』
…!!
エエッ?!

…生と死を司るこの研究には…多くの尊い犠牲が払われました
だが我々は…このシステムで人間の魂を探し出し…捕縛することに成功したのです
剣豪の…幽霊ってことですか?
飲み込みが早い
我が校の生徒は全員名だたる剣豪の子孫…
先祖の霊を憑依させて戦うんです
剣の道は机上学問と違い積み重ねが非常に困難な道なのです
百の力の剣法も…世代が変われば一からの再スタート
………
百年に一人の天才が築き上げた流派も…そこに達する後継者が居なければ奥義は永久に失われてしまう…

もし名だたる剣豪が
無限の時間の中で剣の道を
極め続けたらどうなるか…
無限に進化し続ける
剣の奥義を…
その目で見てみたくは
ないかね？

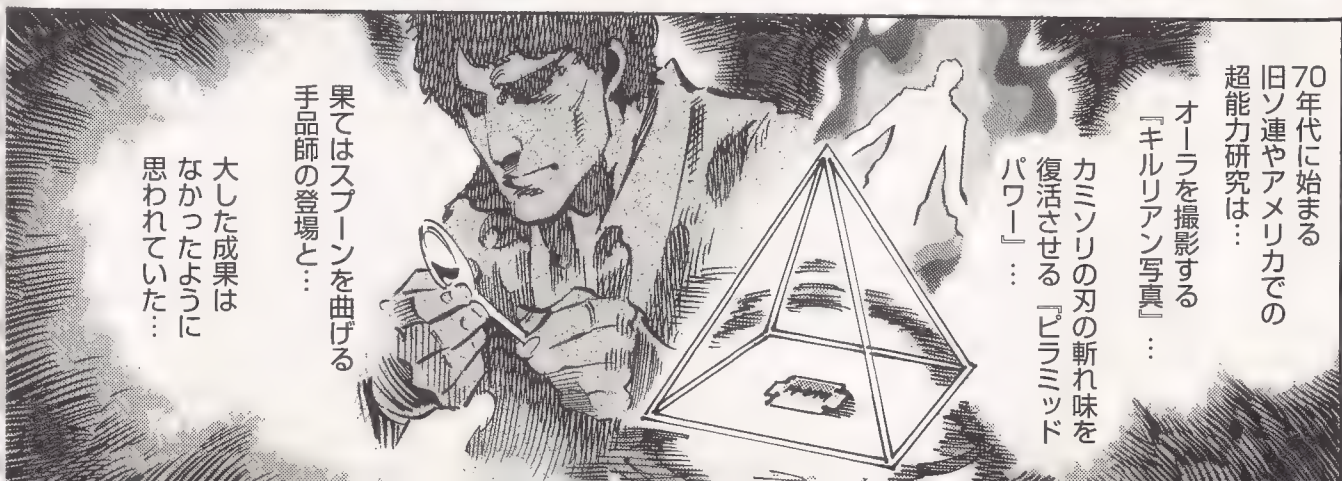
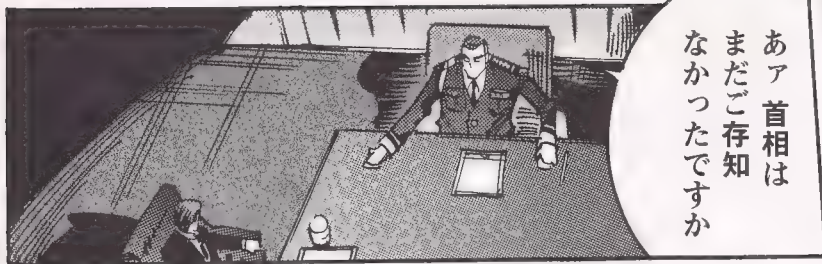
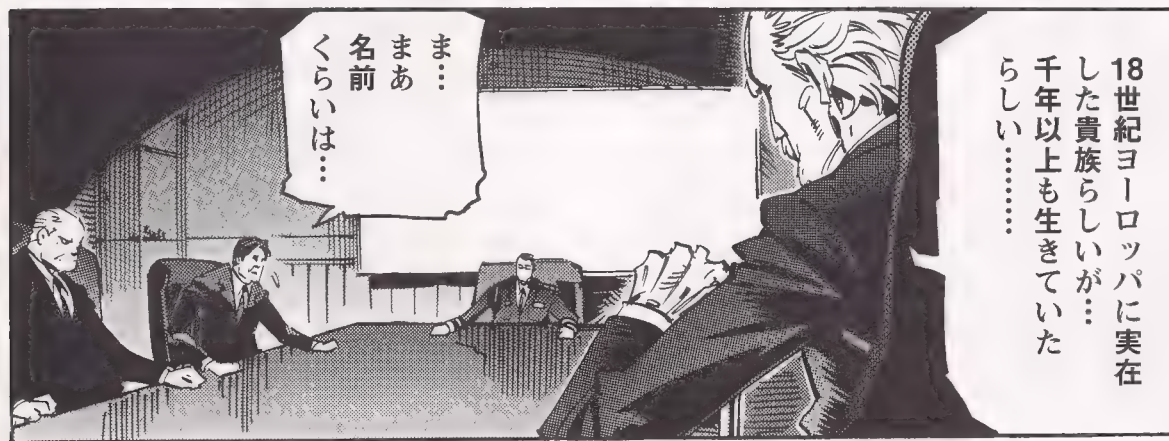
！

そこで我々が創り出したのが…
『EMETH』システムだ

70年代に始まる
旧ソ連やアメリカでの
超能力研究は…
オーラを撮影する
『キルリアン写真』…
カミソリの刃の斬れ味を
復活させる『ピラミッド
パワー』…
果てはスプーンを曲げる
手品師の登場と…
大した成果は
なかったように
思われていた…

エメト…
システム?!

あァ 首相は
まだご存知
なかったですか

君…
サンジェルマン伯爵
は知っているかね
エ?

18世紀ヨーロッパに実在
した貴族らしいが…
千年以上も生きていた
らしい………
ま…
まあ
名前
くらいは…

宮本武蔵の『五輪の書』には
極訳すると…
『剣の奥義を極めたのに
老いでそれを試せなくなったのが
口惜しい』と書かれている…
その
二人が
何か…?
剣豪学園理事長
文部科学省 顧問
上泉 信彦

全国大会優勝者を…学園に入って僅か

カシャン

一週間の素人が…

じゅーべーおっはよーっ
モーニーーン!!
プーッ
どいーす
ぺたーす
☆じゅうべえビジョン
何?ジューベーどーしたの?!
まだケガが?!
イ…イヤ…
まだ…制御できないみたい…
みなさんおはよう
あセンパイ!
ちょっといいかしら?

現世をつんざく究極奥義発動……!!

情報専門誌 アルカディア ARCADIA 6月号 163

Printed in Japan 凸版印刷

KADOKAWA

雑誌 11447-06

4910114470643
01102

特別定価1,170円 本体1,102円